

DUNGEONS & DRAGONS®

FORGOTTEN REALMS®

R. A. SALVATORE



A **LÂMINA
SILENCIOSA**



VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

DUNGEONS & DRAGONS®

FORGOTTEN REALMS®

R.A. SALVATORE



A LÂMINA
SILENCIOSA



DUNGEONS & DRAGONS®

FORGOTTEN REALMS®

R.A. SALVATORE

The illustration depicts a dwarf warrior with long, straight white hair and a stern expression. He is wearing a green hooded cloak with a thick white fur collar over dark brown leather armor. He holds a large, curved silver sword in his right hand. The background is a misty, green forest with large trees and a small stream in the distance. The overall tone is somber and atmospheric.

A LÂMINA
SILENCIOSA



**DUNGEONS
& DRAGONS®**

Outros títulos de literatura da Jambô

Dungeons & Dragons

A Lenda de Drizzt, Vol. 1 — Pátria

A Lenda de Drizzt, Vol. 2 — Exílio

A Lenda de Drizzt, Vol. 3 — Refúgio

A Lenda de Drizzt, Vol. 4 — O Fragmento de Cristal

A Lenda de Drizzt, Vol. 5 — Rios de Prata

A Lenda de Drizzt, Vol. 6 — A Joia do Halfling

A Lenda de Drizzt, Vol. 7 — Legado

A Lenda de Drizzt, Vol. 8 — Noite Sem Estrelas

A Lenda de Drizzt, Vol. 9 — Cerco das Trevas

A Lenda de Drizzt, Vol. 10 — Passagem para o Alvorecer

Crônicas de Dragonlance, Vol. 1 — Dragões do Crepúsculo do Outono

Crônicas de Dragonlance, Vol. 2 — Dragões da Noite do Inverno

Crônicas de Dragonlance, Vol. 3 — Dragões do Alvorecer da Primavera

Lendas de Dragonlance, Vol. 1 — Tempo dos Gêmeos

Lendas de Dragonlance, Vol. 2 — Guerra dos Gêmeos

Lendas de Dragonlance, Vol. 3 — Teste dos Gêmeos

Heranças de Dragonlance, Vol. 1 — A Segunda Geração

Tormenta

Trilogia da Tormenta, Vol. 1 — O Inimigo do Mundo

Trilogia da Tormenta, Vol. 2 — O Crânio e o Corvo

Trilogia da Tormenta, Vol. 3 — O Terceiro Deus

A Joia da Alma

A Deusa no Labirinto

A Flecha de Fogo

A Cidade da Raposa

Crônicas da Tormenta, Vol. 1

Crônicas da Tormenta, Vol. 2

Crônicas da Tormenta, Vol. 3

Dragon Age

Dragon Age, Vol. 1 — O Trono Usurpado

Dragon Age, Vol. 2 — O Chamado

Dragon Age, Vol. 3 — Despedaçado

Para saber mais sobre nossos títulos,
visite nosso site em www.jamboeditora.com.br.

R. A. SALVATORE

A Lenda de Drizzt, Vol. 11

A LÂMINA SILENCIOSA

TRADUÇÃO
Carine Ribeiro



DUNGEONS & DRAGONS®

FORGOTTEN REALMS®

Lenda de Drizzt, Vol. 11 — A Lâmina Silenciosa

©1998 TSR, Inc. © 2007 Wizards of The Coast LLC. Todos os direitos reservados.

Dungeons & Dragons, D&D, Forgotten Realms, Wizards of the Coast, The Legend of Drizzt e seus respectivos logos são marcas registradas de Wizards of the Coast, LLC.



TÍTULO ORIGINAL: The Legend of Drizzt, Book 11: The Silent Blade

TRADUÇÃO: Carine Ribeiro

EDIÇÃO: Victória Cernicchiaro

REVISÃO: Vitória Vozniak

DIAGRAMAÇÃO: Victória Cernicchiaro

ILUSTRAÇÃO DA CAPA: Todd Lockwood

ILUSTRAÇÕES DO MIOLO: Dora Lauer e Walter Pax

EDITORA-CHEFE: Karen Soarele

DIRETOR-GERAL: Guilherme Dei Svaldi

EQUIPE DA JAMBÔ: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves, Ana Júlia Gamla, André Schwertz, Andrew Frank, Cássia Bellmann, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Gislaine Alves, Glauco Lessa, J. M. Trevisan, Julia Rosiello, Karen Soarele, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Marlon Vernes, Matheus Tietbohl, Maurício Feijó, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães e Victória Cernicchiaro.



Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS • CEP 90010-350

contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

1a edição: fevereiro de 2024 | ISBN: 978658863486-8

S1821 Salvatore, R. A.

A lâmina silenciosa / R. A. Salvatore; tradução de Carine Ribeiro. — Porto Alegre: Jambô, 2024.

352p. il.

1. Literatura norte-americana. I. Ribeiro, Carine. II. Título.

CDU 869.0(81)-311

Dramatis personae

ALUSTRIEL. Escolhida de Mistra, Senhora de Lua Argêntea.

ARTEMIS ENTRERI. Um assassino da cidade desértica de Porto Calim.

ARUMN GARDBICO. O taverneiro da Cutelo, em Luskan.

AVIAR TARGON. Mago de batalha e assassino.

BAELTIMAZIFAS. Um doppelgänger controlado por ilitides.

BEORNEGAR. Pai de Wulfgar.

BERG'INYON BAENRE. Irmão do Arquimago de Menzoberranzan.

BERKTHGAR, O AUDAZ. Líder da tribo de Wulfgar.

BIZMATEC. Um demônio assecla de Errtu.

BRUENOR MARTELO DE BATALHA. O Oitavo Rei do Salão de Mitral.

CADDERLY BONADUCE. Um clérigo da lendária Elevação Espiritual.

CÁO PERRY, O CORAÇÃO. Um assassino perigoso, porém indisciplinado.

CAPITÃO DEUDERMONT. Mestre do *Fada do Mar*.

CAPITÃO FRANCO SOCA-TROVÃO. Mestre do *Limpa-Fundo*.

CAPITÃO VAINES. Mestre do *Missionário*.

CARRANCA. Um gigante.

CATTIBRIE. Uma mulher humana criada por anões.

CHALSEE ANGUAINÉ. Uma conexão de Cão Perry.

CHORÃO COURO-DE-PEIXE. Tripulante do *Limpa-fundo*.

CLARISSA. Uma assassina independente que também administra um bordel.

DELENIA “DELLY” CURTIE. Uma bartender na Cutelo.

DENTUÇO COURO-DE-PEIXE. Tripulante do *Limpa-fundo*.

DOMO QUILLILO. Líder da guilda dos homens-ratos.

DONAT SOCA-TROVÃO. Irmão de Tranco.

DONDON TIGGERWILLIES. Já foi um ladrão respeitável.

DRIZZT DO’URDEN. Um drow ranger bondoso.

DRUZIL. Familiar de Rai’guy, um diabrete.

DWAHVEL TIGGERWILLIES. A proprietária da Aposta em Cobre.

ERRTU. O demônio que torturou Wulfgar no Abismo.

GIUNTA, O DIVINADOR. Um mago da Guilda Basadoni.

GROMPH BAENRE. Arquimago de Menzoberranzan.

GUENHWYVAR. Uma pantera convocada por Drizzt do Plano Astral.

JARLAXLE. Um mercenário drow de Menzoberranzan.

JEREK MATADOR DE LOBOS. Chefe da Tribo dos Pôneis Celestes.

JOSI POÇAS. Segurança na Cutelo.

JUNGER. Um gigante que gosta de matar goblins.

KADRAN GORDEON. Responsável pela Milícia de Pasha Basadoni.

KIERSTAAD. Filho de Revjak, um jovem bárbaro.

KIMMURIEL OBLODRA. Uma psionista da casa Oblodra de Menzoberranzan

LAVALLE. Um mago conhecido por seus itens mágicos.

MÃO. Um tenente na guilda Basadoni.

MARCUS, A FACA. O assassino-chefe da Guilda de Pasha Wroning.

MATRIARCA-MÃE BAENRE. Regente de Menzoberranzan.

MERLE PARISO. Um mago de batalha.

MESTRE CAMLAINE. Um comerciante de arte em trutas cabeça-dura que negocia em Luskan.

METRIZ. Uma clériga anã.

MONTÓLIO DEBROUCHEE. O ranger que treinou Drizzt.

MORIK, O RENEGADO. Um mestre dos disfarces.

PASHA BASADONI. Um rei do crime de Porto Calim.

PASHA POOK. Um rei do crime de Porto Calim, falecido.

PASHA WRONING. Outro rei do crime de Porto Calim.

QUEBRA-TOCO. O homem mais durão de Luskan.

QUENTIN BODEAU. Um ladrão veterano.

RAFGY BONDALEK. Uma drow de Ched Nasad, já foi uma alta sacerdotisa.

RASSITER. O líder da guilda dos homens-ratos.

RECIFE. Segurança na Cutelo.

REGIS. Um halfling de Vale do Vento Gélido.

REVJAK. Um guerreiro bárbaro feroz.

ROBILLARD. Mago do *Fada do Mar*.

ROSSIE DOON. Um soldado de Luskan.

SHARLOTTA “DAMA DE CARVALHO” VESPERS. Amante de Pasha Basadoni.

TADDIO. Um garoto de rua de Porto Calim.

THEEBLES ROYUSET. Um tenente na guilda de Pasha Basadoni.

TORLIN. Filho do chefe da Tribo dos Pôneis Celestes.

VALRIC OLHO-ALTO. Xamã da Tribo dos Pôneis Celestes.

WULFGAR. Um bárbaro humano de Vale do Vento Gélido.

Introdução



EU SOU DRIZZT.

Talvez não todos os dias, e certamente não tanto quanto a época em que eu estava no Ensino Médio ou no Fundamental II. Mas há dias — mais do que eu gostaria — em que estou sozinho na multidão. Em que não recebo o que é justo, e que preconceitos, ideias preconcebidas e simples ignorância fazem de mim um pária.

E sei que não sou o único. Quem nunca se sentiu assim?

Quem não é Drizzt?

Quando um jovem e confuso drow emergiu do implacável Subterrâneo e surgiu na cultura popular há quase vinte anos, ele era um drow solitário que levava sua herança em sua pele, mas tinha uma esperança secreta em seu coração. Foi preciso uma coragem imensa para alguns verem além do que acreditavam que ele era, para descobrirem quem ele verdadeiramente era. E foi preciso coragem da parte dele para se abrir para eles. Dessa maneira, Drizzt se tornou um modelo para todos nós. Se ele podia fazer isso, certamente nós também podíamos. Seu mundo é muito menos piedoso que o nosso, afinal.

Em janeiro de 1988, milhares de leitores sortudos foram os primeiros a agarrar Drizzt Do'Urden e, vinte anos depois, não o soltamos mais. Mas a Lenda de Drizzt não apenas sobreviveu por duas décadas, ela prosperou.

Por quê?

São boas histórias, é claro... Das mais intensas e empolgantes aventuras já escritas. Bob Salvatore é um contador de histórias nato, com um ouvido apurado para o diálogo e um senso de humor astuto, mas esses não podem ser os únicos motivos, e realmente não são.

Todos nós, como Drizzt, estamos sozinhos em nossa própria pele, e todos nós, eu imagino, no fim das contas, queremos a mesma coisa. Queremos ser ouvidos. Queremos ser incluídos. Queremos ser aceitos. E queremos ser amados. Drizzt conseguiu isso, apesar de suas baixas probabilidades. Quem confiaria em um drow? Quem permitiria alguém dessa espécie vil de elfos monstruosos entrar em seu acampamento, muito menos em suas vidas? Mas Bruenor, Wulfgar, Regis e Cattibrie permitiram. Eles ouviram, receberam e amaram. E não porque

estavam procurando por qualquer drow para incluir em seu grupo, mas porque Drizzt possuía a presença, a vontade e a coragem de conquistá-los. Ele dá a todos que se sentem aprisionados do lado de fora a esperança de que podem ser aceitos por quem são, e não serem afastados pelo que são, mas apenas por suas ações.

Com essa mensagem simples, contudo poderosa, em seu cerne, a Lenda de Drizzt tem seguido em frente por duas décadas, e é essa mensagem simples, mas poderosa, que irá se manter por muito, muito tempo. É uma propriedade única do gênero de fantasia que, dada a mensagem correta, a inteligência e sensibilidade de um contador de histórias magistral, uma mensagem como esta pode viver para sempre. Por quanto tempo nos lembramos do simples refrão de *O Mágico de Oz*: “Não há lugar como o lar?” Há quanto tempo *O Senhor dos Anéis*, com seu aviso sobre a influência corruptora do poder, é a base do gênero? Quantos séculos passamos encarando nossos medos do desconhecido nos épicos de Homero?

Vinte anos de Drizzt? Ainda não vimos nada.

— Philip Athans
Janeiro de 2007

Prólogo



Wulfgar deitou-se em sua cama, pensando e tentando aceitar as mudanças drásticas que aconteceram em sua vida. Após ser resgatado pelo demônio Errtu e sua prisão infernal no Abismo, o bárbaro orgulhoso se viu novamente entre amigos e aliados. Bruenor, o anão que era seu pai adotivo, estava aqui e Drizzt também, seu mentor drow e amigo mais querido. Wulfgar podia notar pelos roncões que Regis, o halfling rechonchudo, estava dormindo alegremente no quarto ao lado.

E Cattibrie, sua querida Cattibrie, a mulher que Wulfgar havia começado a amar naqueles anos antes, a mulher com quem havia planejado se casar há sete anos no Salão de Mitral. Todos eles estavam aqui, em seu lar no Vale do Vento Gélido, reunidos e presumivelmente em paz através dos esforços heroicos desses amigos maravilhosos. Wulfgar não sabia o que isso queria dizer.

Wulfgar, que havia passado por uma provação horrível de mais de seis anos de tortura nas garras do demônio Errtu, não entendia.

O homem imenso cruzou seus braços sobre o peito. A pura exaustão o pôs na cama, forçando-o a se deitar, porque não conseguia mais escolher dormir por vontade própria. Errtu o encontrava em seus sonhos.

E o mesmo aconteceu naquela noite. Wulfgar, mesmo que perdido em pensamentos e em suas questões, sucumbiu à sua exaustão e caiu na escuridão pacífica que logo voltou a se tornar as imagens das névoas cinzentas espiralantes que eram o Abismo. Lá estava o gigantesco Errtu, com suas asas de morcego, sobre seu trono esculpido em cogumelos, rindo. Sempre naquele riso horrendo e coaxante. Aquele riso não era de alegria, mas sim zombeteiro, um insulto àqueles que o demônio escolhia torturar. Agora a criatura direcionava toda aquela crueldade infinita para Wulfgar, assim como estava direcionada a pinça enorme de Bizmatec, outro demônio, assecla de Errtu. Com uma força além das fronteiras de qualquer outro humano, Wulfgar lutou ferozmente contra Bizmatec. O bárbaro golpeou para o lado os braços imensos do demônio — similares aos de um humano — e os outros dois membros superiores, em formato de pinça, por bastante tempo, estapeando e socando desesperadamente.

Mas braços demais se agitaram até ele. Bizmatec era grande e forte demais, e o bárbaro poderoso eventualmente começou a se cansar.

Acabou — e sempre acabava — com uma das pinças de Bizmatec ao redor da garganta de Wulfgar e o outro braço de pinça do demônio e seus dois outros braços humanoides segurando o humano derrotado de pé. Especialista nisso, sua técnica de tortura favorita, Bizmatec apertou sutilmente a garganta de Wulfgar, deixando-o sem ar e então permitindo-o respirar, assim, repetidamente deixando as pernas do homem fracas, enquanto ele ofegava o tempo todo à medida que vários minutos, então horas, se passassem.

Wulfgar sentou-se em sua cama, agarrando-se à garganta e arranhando-a antes de perceber que o demônio não estivera lá, que ele estava seguro em sua cama na terra que chamava de lar, cercado por seus amigos.

Amigos...

O que essa palavra significava? O que eles poderiam saber sobre seu tormento? Como eles poderiam ajudar a afastar o pesadelo constante que era Errtu?

O homem assombrado não dormiu pelo resto da noite, e quando Drizzt veio acordá-lo, bem antes do amanhecer, já encontrou Wulfgar vestido para encarar a estrada. Eles deveriam sair naquele dia, todos os cinco, levando o artefato Crenshinibon para bem, bem longe ao sul e oeste. Estavam a caminho de Carradoon às margens do Lago Impresk, e então pelas Montanhas Flocos de Neve até um grande monastério chamado Elevação Espiritual, onde um clérigo chamado Cadderly destruiria a relíquia maligna.

Crenshinibon. Drizzt estava com ele quando foi até Wulfgar nesta manhã. O drow não o carregava abertamente, mas Wulfgar sabia que estava com ele. Podia senti-lo e pressentir sua presença vil. Pois Crenshinibon continuava ligado a seu antigo mestre, o demônio Errtu. Ele fervilhava com a energia do demônio e, porque Drizzt estava com ele e estava tão perto, Errtu, também, permanecia perto de Wulfgar.

— Um belo dia para a estrada — comentou o drow com leveza, mas seu tom era cuidadoso, condescendente, Wulfgar podia notar. Com bastante dificuldade, resistiu ao impulso de socar Drizzt no rosto. Em vez disso, ele rosnou em resposta e andou além do drow enganosamente pequeno. Drizzt tinha aproximadamente 1,60 de altura, enquanto Wulfgar estava próximo dos 2 metros, e era capaz de carregar duas vezes o peso do drow. As coxas do bárbaro eram mais grossas que a cintura de Drizzt e, ainda assim, caso eles precisassem combater um contra o outro, o drow provavelmente venceria.

— Ainda não acordei Cattibrie — explicou Drizzt.

Wulfgar se virou rapidamente ante a menção do nome. Ele encarou os olhos cor de lavanda do drow com seus próprios olhos azuis, se igualando à intensidade que sempre parecia estar lá.

— Mas Regis já está acordado e fazendo sua refeição matinal. Ele provavelmente espera conseguir tomar dois ou três cafés da manhã antes de sairmos, sem dúvida — acrescentou Drizzt com uma risadinha, uma da qual Wulfgar não compartilhou. — E Bruenor nos encontrará no campo além do

portão leste de Bryn Shander. Ele está com o povo dele, preparando a clériga Metriz para liderar o clã em sua ausência. — Wulfgar ouviu apenas parte das palavras. Elas não significavam nada para ele; o mundo todo não significava nada para ele.

— Vamos acordar Cattibrie? — perguntou o drow.

— Eu vou — respondeu Wulfgar rudemente. — Você lida com Regis. Se ele ficar cheio demais, com certeza vai nos atrasar, e eu quero chegar rápido no seu amigo Cadderly para nos livrarmos logo de Crenshinibon.

Drizzt começou a responder, mas Wulfgar se virou, indo pelo corredor até a porta de Cattibrie. Ele bateu uma única vez, de forma ressonante, então entrou. Drizzt se moveu um passo naquela direção para repreender o bárbaro por seu comportamento rude. Ela não havia sequer respondido à batida, afinal. Mas ele deixou passar. De todos os humanos que o drow já encontrara, Cattibrie estava dentre os mais capazes de se defender de insultos ou violência.

Além disso, Drizzt sabia que seu desejo de repreender Wulfgar era em grande parte devido ao seu ciúmes do homem que fora, e talvez logo tornasse a ser, o futuro marido de Cattibrie.

O drow passou uma mão sobre seu belo rosto e se virou para ir atrás de Regis.



Vestindo apenas leves roupas de baixo e com suas calças puxadas pelo meio da perna, Cattibrie, assustada, virou um olhar surpreso para Wulfgar à medida que ele entrava em seu quarto.

— Você deveria ter esperado por uma resposta — disse ela de forma seca, afastando sua vergonha e puxando suas calças para cima, então indo recuperar sua túnica.

Wulfgar assentiu e levantou as mãos — um pedido de desculpas meia-boca, mas muito mais do que Cattibrie havia esperado. Ela viu a dor nos olhos azuis-celestes do homem e o vazio de seus sorrisos forçados ocasionais. Ela havia falado bastante sobre isso com Drizzt, e com Bruenor e Regis, e todos decidiram ser pacientes. Apenas o tempo poderia curar as feridas de Wulfgar.

— O drow preparou uma refeição matinal para todos nós — explicou Wulfgar. — Devemos comer antes de começarmos uma estrada tão longa.

— “O drow”? — ecoou Cattibrie. Ela não tinha a intenção de ter falado em voz alta, mas estava tão chocada pela referência distante de Wulfgar ao Drizzt que as palavras simplesmente saíram. Será que Wulfgar chamaria Bruenor de “o anão”? E quanto tempo levaria até ela simplesmente se tornar “a garota”? Cattibrie deu um suspiro profundo e vestiu sua túnica, lembrando a si mesma repetidamente que Wulfgar havia passado pelo inferno — literalmente. Ela olhou para ele novamente, estudando aqueles olhos, e viu uma pontada de vergonha ali, como se a repetição dela de sua referência impessoal ao Drizzt houvesse de fato o

afetado. Isso era um bom sinal.

Ele se virou para sair do quarto dela, mas Cattibrie foi até ele, levantando a mão para acariciar gentilmente a lateral de seu rosto, com sua mão descendo da sua bochecha macia para a barba áspera que ou ele havia decidido deixar crescer ou simplesmente não se sentira motivado o bastante para raspar.

Wulfgar olhou para baixo, para ela, para a doçura daqueles olhos e, pela primeira vez desde a luta no gelo flutuante onde ele e seus amigos despacharam o maligno Errtu, havia um pouco de honestidade em seu sorriso leve.



Regis não conseguiu suas três refeições, e ele reclamou sobre isso a manhã inteira enquanto os cinco amigos saíram de Bryn Shander, a maior das vilas na região chamada de Dez Burgos do isolado Vale do Vento Gélido. Seu curso era ao norte a princípio, indo para um terreno mais fácil, então se virava para o oeste. Para o norte, lá longe, eles viram as estruturas altas de Targos, a segunda cidade da região, e, além dos telhados da cidade, era possível ver as águas cintilantes de Maer Dualdon.

No meio da tarde, depois de caminharem cerca de vinte quilômetros, eles foram parar nas margens do Shaengarne, e o grande rio estava em cheia e correndo rápido após o derretimento da primavera. Eles o seguiram para o norte, de volta à Maer Dualdon, à cidade de Bremen e um barco à espera que Regis havia conseguido.

Recusando gentilmente as diversas ofertas dos cidadãos para que ficassem na cidade para terem um bom jantar e uma cama macia, além de ignorar os protestos de Regis, que dizia estar faminto e pronto para se deitar e morrer, os amigos logo estavam a oeste do rio, na estrada novamente, deixando os burgos, e seu lar, para trás.

Drizzt mal podia acreditar que haviam partido tão rápido. Wulfgar mal tinha sido trazido de volta para eles. Todos estiveram juntos novamente na terra que chamavam de lar, em paz e, ainda assim, cá estavam, indo novamente atender ao chamado do dever e correndo pela estrada em direção à aventura. O drow havia puxado o capuz de sua capa de viagem sobre seu rosto, protegendo seus olhos sensíveis do sol doloroso.

Dessa forma, seus amigos não podiam ver o sorriso aberto em seu rosto.

PARTE I
Apatia



Frequentemente eu me sento e penso sobre a agitação que sinto quando minhas lâminas estão descansando, quando todo o mundo ao meu redor parece estar em paz. Esse é o suposto ideal pelo qual eu luto, a calma que espero que eventualmente retornará para nós quando estamos em guerra, e, ainda assim,

nesses tempos de paz — e eles têm sido de fato raros nas mais de sete décadas que tenho de vida — eu não me sinto como quem acabou de encontrar a perfeição. Mas, em vez disso, sinto-me como se algo estivesse faltando em minha vida.

Parece uma ideia incongruente, e ainda assim vim a perceber que sou um guerreiro, uma criatura de ação. Nos momentos em que não há a necessidade urgente de ação, eu não estou confortável. Não mesmo.

Quando a estrada não está repleta de aventuras, quando não há monstros contra os quais batalhar e nenhuma montanha para escalar, o tédio me encontra. Já aceitei essa realidade da vida, essa verdade sobre quem eu sou, e então, nessas raras ocasiões vazias, eu consigo encontrar uma maneira de vencer o tédio. Eu consigo encontrar o cume de uma montanha mais alta do que a última que escalei.

Vejo muitos dos mesmos sintomas em Wulfgar, devolvido a nós do túmulo, das trevas espiralantes que eram o território de Errtu no Abismo. Mas eu temo que o estado de Wulfgar tenha transcendido o simples tédio, chegando ao reino da apatia. Wulfgar, também, era uma criatura de ação, mas essa não parecia ser a cura para sua letargia ou sua apatia. Seu próprio povo agora clamava por ele, implorando por ação. Eles lhe pediram para assumir a liderança das tribos. Mesmo o teimoso Berkthgar, que teria que desistir da disputada posição de liderança, apoia Wulfgar. Ele e todo o resto do povo dele sabia que, nesse período frágil, acima de qualquer outro, Wulfgar, filho de Beornegar, poderia trazer grandes ganhos aos bárbaros nômades do Vale do Vento Gélido.

Wulfgar não queria atender a esse chamado. Não era humildade nem cansaço o que o impedia, pelo que notei, nem qualquer medo de que não pudesse dar conta do posto ou alcançar as expectativas daqueles que pediam socorro a ele. Todos esses problemas poderiam ser superados, conversados ou ter o apoio dos amigos de Wulfgar, eu incluso. Mas não, não era nenhuma dessas coisas facilmente resolvíveis. Era simplesmente porque ele não ligava.

Será que suas próprias agonias nas garras de Errtu foram tão grandes e tão constantes que ele perdeu sua habilidade de ter empatia pela dor de outros? Será que ele viu horror demais, agonia demais, para ouvir seus pedidos de socorro? Temo isso, acima de qualquer coisa, pois é uma perda que não conhece nenhuma cura precisa. E, ainda assim, para ser honesto, eu vejo claramente esculpido no rosto de Wulfgar, um estado de auto-absorção no qual memórias demais de seus horrores recentes nublam sua visão. Talvez ele sequer reconheça as dores de outras pessoas. Ou talvez, se ele de fato a vê, ignora, acreditando serem triviais e próximas às provações monumentais que sofrera por esses seis anos enquanto prisioneiro de Errtu. A perda de empatia pode muito bem ser a cicatriz mais duradoura e profunda de todas, a lâmina silenciosa de um inimigo invisível, rasgando nossos corações e roubando mais do que nossa força. Ela rouba nosso cerne, afinal, o que somos sem empatia? Que tipo de alegria podemos ter em nossas vidas se não pudermos entender as alegrias e dores daqueles ao nosso redor, se não pudermos compartilhar em uma comunidade maior? Lembro-me de mais dias no Subterrâneo após fugir de Menzoberranzan. Sozinho, exceto por algumas

visitas de Guenhwyvar, sobrevivi por todos aqueles anos por meio de minha própria imaginação.

Não tenho certeza de que Wulfgar sequer tenha ainda essa capacidade, uma vez que a imaginação exige introspecção, alcançar a seus próprios pensamentos, e temo que, sempre que meu amigo olha para dentro de si, tudo o que vê sejam asseclas de Errtu, a lama e os horrores do Abismo. Ele está cercado por amigos que o amam e tentarão com todas as forças apoiá-lo e ajudá-lo a sair da masmorra emocional de Errtu. Talvez Cattibrie, a mulher que ele um dia amou — e talvez ainda ame — tanto, se prove essencial para sua recuperação. Dói vê-los juntos, admito. Ela trata a Wulfgar com tanta delicadeza e compaixão, mas eu sei que ele não sente seu toque gentil. Seria melhor se ela o esbofeteasse, o olhasse com firmeza, e mostrasse a ele a verdade sobre sua letargia. Eu sei disso, mas não posso dizê-la para que assim o faça, porque a relação deles é muito mais complicada. Não tenho nada além de preocupação por Wulfgar em minha mente e meu coração no momento, e, mesmo assim, se eu mostrasse a Cattibrie uma maneira de agir que parecesse menos compassiva, poderia ser, e seria — pelo menos para Wulfgar, no estado mental dele no momento — entendido como interferência de alguém enciumado.

Não é verdade. Porque embora eu não saiba quais são os sentimentos honestos de Cattibrie em relação a esse homem que quase foi seu marido — já que ela se tornou bem reservada em relação a seus sentimentos recentemente — reconheço que Wulfgar é incapaz de amar no momento.

Incapaz de amar... Será que existem palavras mais tristes para descrever uma pessoa? Eu acho que não, e eu queria muito poder avaliar o estado mental de Wulfgar de forma diferente. Mas o amor, o amor honesto, precisa de empatia. É uma partilha — de alegria, de dor, de risos e de lágrimas. O amor honesto transforma uma alma no reflexo do humor de sua outra parte. E, assim como um local parece mais amplo quando há um grande espelho, a alegria também parece amplificada. E, da mesma forma que os objetos refletidos no outro lado do cômodo parecem mais tênues, a dor também diminui e desaparece, espalhada pela divisão.

Essa é a beleza do amor, seja na paixão ou na amizade. Um compartilhamento que multiplica as alegrias e espalha as dores. Wulfgar está cercado de amigos, todos dispostos a dividir desta maneira, como já fizemos antes. Ainda assim, ele não pode compartilhar conosco, não pode abrir a guarda que ele fechou quando cercado por seres como Errtu.

Ele perdeu sua empatia. Apenas rezo para que ele a encontre novamente, que o tempo permita que abra seu coração e alma para aqueles que merecem, porque, sem empatia, ele não encontrará nenhum propósito. Sem propósito, ele não encontrará nenhuma satisfação. Sem satisfação, ele não encontrará nenhum contentamento e, sem contentamento, ele não encontrará alegria.

E nós, todos nós, não teremos como ajudá-lo.

CAPÍTULO 1



Um estranho em casa

Artemis Entreri estava de pé sobre uma rocha observando a cidade ampla e empoeirada, tentando entender a avalanche de sentimentos que caiu sobre ele. Estendeu a mão para limpar a poeira e a areia de seus lábios e dos pelos de seu cavanhaque recente. Apenas ao limpar, percebeu que não havia barbeado o resto de seu rosto há vários dias, porque agora a pequena barba, em vez de estar destacada em seu rosto, se misturava a extremidades ásperas em suas bochechas.

Entreri não se importava.

O vento puxava várias mechas de seu cabelo comprido do prendedor na sua nuca, com as madeixas errantes se batendo contra seu rosto, acertando seus olhos escuros.

Entreri não se importava.

Ele só encarava Porto Calim e tentava observar seu interior. O homem havia passado dois terços de sua vida na cidade que se espalhava pela costa sul, havia criado uma reputação como guerreiro e assassino por lá. Era o único local que ele poderia chamar de lar. Olhando para ela agora, marrom e empoeirada, o sol implacável do deserto se refletia brilhantemente no mármore branco das casas mais proeminentes. Ele também iluminava as várias cabanas, choupanas e tendas rasgadas ao longo das estradas — estradas enlameadas apenas por não terem um sistema apropriado de drenagem. Olhando para Porto Calim agora, o assassino que retornava não sabia como se sentir. No passado, ele sabia seu lugar no mundo. Havia chegado ao topo de sua profissão nefasta, e qualquer um que falava seu nome o fazia com reverência e medo. Quando um Pasha contratava Artemis Entreri para matar uma pessoa, aquela pessoa logo estava morta. Sem exceção. E, apesar dos vários inimigos que obviamente fez, o assassino podia andar pelas ruas de Porto Calim abertamente, não saltando pelas sombras, confiante de que ninguém tinha ousadia o suficiente para agir contra ele.

Ninguém ousaria atirar uma flecha em Artemis Entreri, porque sabia que esse único tiro deveria ser perfeito, deveria acabar com esse homem que parecia acima dos estratagemas de meros mortais, caso contrário, ele viria procurar por quem deu o tiro. E ele encontraria quem quer que fosse, e mataria essa pessoa.

Um movimento ao lado, uma pequena mudança de uma sombra, chamou a atenção de Entreri. Ele sacudiu a cabeça, não exatamente surpreso, quando uma

figura usando uma capa saltou de entre as pedras, a cerca de seis metros dele, e parou bloqueando o caminho, com os braços cruzados sobre o tronco maciço.

— Indo para Porto Calim? — perguntou o homem com sua voz em um forte sotaque sulista.

Entreri não respondeu, só manteve sua cabeça voltada para frente, embora seus olhos passassem pelas várias rochas margeando ambos os lados da trilha.

— Você deve pagar a passagem — continuou o homem robusto. — Eu sou seu guia.

Com isso, ele se curvou e se levantou mostrando um sorriso banguela. Entreri ouvira diversas histórias sobre esse jogo comum de se receber dinheiro através de intimidação, embora antes ninguém tivesse sido ousado o bastante para bloquear seu caminho. Sim, de fato, percebeu, esteve fora por muito tempo. Ele ainda assim não respondeu, e o homem robusto se mexeu, jogando sua capa para trás para revelar uma espada em seu cinto.

— Quantas moedas oferece? — perguntou o homem.

Entreri fez menção de dizer para que sáisse de seu caminho, mas mudou de ideia e só suspirou novamente.

— Tá surdo, cara? — disse o homem, e ele sacou a espada e avançou mais um passo. — Ou você me paga, ou eu e meus amigos vamos pegar as moedas do seu corpo morto.

Entreri não respondeu, não se moveu, não lançou sua adaga incrustada de joias, sua única arma. Ele só ficou ali, e sua ambivalência só pareceu irritar o homem robusto ainda mais.

O homem olhou para o lado — à esquerda de Entreri — discretamente, mas o assassino percebeu o olhar com clareza. Ele o seguiu até um dos companheiros do assaltante, segurando um arco nas sombras entre duas pedras.

— Agora — disse o homem robusto. — Sua última chance.

Entreri rapidamente prendeu os dedos do pé sob uma rocha, mas não fez nenhum movimento além deste. Ele ficou à espera, encarando o homem à sua frente, porém com o arqueiro na sua visão periférica. Então ele pode ler tão bem os movimentos do homem — a sutil contração de um músculo, um piscar de olhos — e viu que ele foi o primeiro a se mover. Entreri saltou em diagonal, à frente e para a esquerda, rolando e chutando para fora com seu pé direito. Ele lançou a pedra na direção do arqueiro, não para acertar o homem — isso estava acima da habilidade até mesmo de Artemis Entreri —, mas na esperança de distraí-lo. Enquanto voava em sua cambalhota, o assassino espalhou sua capa, esperando que pudesse pegar e desacelerar qualquer flecha.

Ele não precisava ter se preocupado, porque o arqueiro errou feio, e teria errado mesmo se Entreri não tivesse se movido de forma alguma.

Levantando-se, Entreri firmou sua base e se preparou para o espadachim em investida, ciente de que dois outros homens estavam saindo de entre as rochas em ambos os lados da trilha.

Ainda sem mostrar arma alguma, Entreri investiu rápido, abaixando-se ante o

movimento da espada no último instante, então veio intensamente logo após a lâmina, com uma mão atacando o queixo do atacante e outra indo por trás da cabeça do homem, agarrando-o pelos cabelos. Um movimento jogou o espadachim no chão. Entreri o soltou, agarrando o braço da arma do homem para evitar quaisquer ataques. O homem caiu de costas com força. Naquele momento, Entreri pisou em sua garganta e o aperto dele na espada enfraqueceu, quase como se estivesse entregando a arma para Entreri.

O assassino saltou para longe, desejando não tropeçar, quando os outros dois chegaram, um bem na sua frente, o outro, por trás. Com a espada na mão de Entreri, deu uma estocada direta com a mão esquerda, seguida por um golpe direto ofuscante. O homem se afastou do alcance de Entreri com facilidade, mas o ataque não havia sido feito para acertar de qualquer maneira. Entreri trocou a espada para sua mão direita, em uma pegada invertida, então recuou repentinamente virando sua mão e a arma. Ele fez a lâmina passar por seu corpo, então o esfaqueou por trás. O assassino sentiu a ponta entrar no peito do homem e ouviu o arquejo em busca de ar enquanto ele cortava o pulmão.

O instinto agiu sozinho e fez Entreri girar, se virando para a direita e mantendo seu atacante empalado. Ele usou o homem como um escudo contra o arqueiro, que de fato atirou novamente. Mas, mais uma vez, o homem errou feio, e dessa vez a flecha se enterrou no chão a vários metros na frente de Entreri.

— Idiota — murmurou o assassino e, com uma sacudida, ele soltou sua última vítima no chão, levando a espada no mesmo movimento fluido. Ele executou a manobra de forma tão brilhante que o espadachim restante finalmente entendeu sua loucura, se virou e fugiu.

Entreri se virou novamente, jogou a espada na direção do arqueiro, e correu em busca de cobertura.

Um longo momento se passou.

— Onde está ele? — gritou o arqueiro, com frustração e medo óbvios em sua voz. — Merk, você consegue ver ele?

Outro longo momento se passou.

— Onde está ele? — gritou o arqueiro novamente, ficando progressivamente mais nervoso. — Merk, onde está ele?

— Bem atrás de você — veio um sussurro. Uma adaga incrustada de joias surgiu, cortando a corda do arco e então, antes que o homem paralisado pudesse começar a agir, ela descansou tocando sua garganta.

— Por favor — gaguejou o homem, tremendo tanto que foram os movimentos dele, não os de Entreri, que causaram o primeiro arranhão da bela lâmina. — Eu tenho filhos. Sim, muitos, muitos filhos. Dezessete...

Ele acabou em um gorgolejo quando Entreri o cortou de orelha a orelha, levando seu pé contra as costas do homem enquanto o fazia, então o chutando para cair de cara no chão.

— Então você deveria ter escolhido uma carreira mais segura — respondeu Entreri, embora o homem não pudesse ouvi-lo mais.

Espiando por entre as rochas, o assassino logo viu o quarto do grupo, se movendo pelas sombras. O homem estava obviamente indo para Porto Calim, mas simplesmente apavorado demais para saltar e correr em campo aberto. Entreri sabia que poderia o alcançar, ou talvez refazer a corda do arco e derrubá-lo de onde estava. Mas ele não o fez, porque não se importava. Sem sequer se preocupar em revistar os corpos, Entreri limpou e embainhou sua adaga mágica e voltou para a estrada. Sim, ele esteve fora por muito, muito tempo.

Antes de sair dessa cidade, Artemis Entreri sabia seu lugar no mundo e em Porto Calim. Ele pensava nisso agora, observando a cidade após uma ausência de vários anos. Ele entendia o mundo das sombras que habitava e percebeu que muitas mudanças deveriam ter acontecido naqueles becos. Antigos associados poderiam não existir mais, e sua reputação provavelmente não o levaria até as reuniões iniciais com os novos e frequentemente autoproclamados líderes das várias guildas e sectos.

— O que você fez comigo, Drizzt Do'Urden? — ele perguntou com uma risada, porque essa grande mudança na vida de Artemis Entreri havia se iniciado quando um certo Pasha Pook o enviara em uma missão para recuperar um pingente de rubi mágico de um halfling fugitivo. Era uma tarefa fácil, ou Entreri assim acreditava. O halfling, Regis, era conhecido pelo assassino e não havia se mostrado um adversário difícil.

Mal Entreri sabia que naquela época Regis havia feito um trabalho maravilhosamente astuto de se cercar de aliados poderosos, particularmente o drow. Quantos anos fazia, Entreri se perguntou, desde a última vez que havia encontrado Drizzt Do'Urden? Desde que havia visto pela primeira vez seu igual em batalha, que tinha o direito de exibir um espelho para Entreri e mostrar a mentira que era sua existência? Quase uma década, ele percebeu, e, enquanto ele ficou mais velho e talvez um pouco mais lento, o elfo drow, que poderia viver seis séculos, não havia envelhecido de forma alguma.

Sim, Drizzt havia lançado Entreri em um caminho de introspecção poderosa. A escuridão só foi amplificada quando Entreri fora atrás de Drizzt novamente, juntamente com o resto da família do drow. Drizzt havia derrotado Entreri à beira de um penhasco fora do Salão de Mitral, e o assassino teria morrido, exceto que um drow oportunista chamado Jarlaxle, o resgatara. Jarlaxle então o havia levado para Menzoberranzan, a imensa cidade de drow, a fortaleza de Lolth, Rainha Demônio do Caos. O humano assassino passou a ter um status diferente em uma cidade de intriga e brutalidade. Lá, todo mundo era um assassino, e Entreri, apesar de seus talentos imensos na arte do assassinato, era apenas humano, um fato que o deixava na base da pirâmide social.

Mas foi mais do que sua posição social que havia atingido o assassino tão profundamente durante sua estadia na cidade de drow. Foi a percepção do vazio de sua existência. Em uma cidade repleta de Entreris, ele passou a reconhecer a loucura de sua confiança, de sua ideia ridícula de que sua dedicação fria à pura habilidade de combate o elevava acima da ralé. Ele sabia disso agora, olhando para Porto Calim, a cidade que havia sido seu lar, seu último refúgio, pelo que

parecia, em todo o mundo.

Na sombria e misteriosa Menzoberranzan, Artemis Entreri conheceu a humildade.

Enquanto seguia seu caminho até a cidade distante, Entreri se perguntou diversas vezes se ele realmente desejava esse retorno. Seus primeiros dias seriam perigosos, ele sabia, mas não era o medo pelo fim de sua vida que trazia uma hesitação para seu ar normalmente arrogante. Era o medo de continuar sua vida.

Por fora, pouco havia mudado em Porto Calim — a cidade de um milhão de pedintes, como Entreri gostava de chamar. E, de fato, ele passou por diversas criaturas miseráveis, vestindo farrapos, ou mesmo nuas, às margens das estradas, a maioria provavelmente no mesmo local onde os guardas da cidade os haviam jogado naquela manhã, abrindo caminho para as carruagens folheadas a ouro dos mercadores. Eles estendiam as mãos em direção a Entreri com dedos ossudos e trêmulos, braços tão fracos e moles que sequer conseguiam mantê-los estendidos pelos poucos segundos que o impiedoso Entreri levou para passar rapidamente por além deles.

“Para onde ir?”, ele se perguntou. Seu antigo empregador, Pasha Pook, estava morto há muito tempo, vítima da poderosa companheira pantera de Drizzt, após Entreri ter feito o que o homem o havia contratado para fazer e entregado Regis e o pingente de rubi. Entreri não havia ficado na cidade por muito tempo após aquele incidente infeliz, porque ele havia trazido Regis e isso levou à morte de uma figura poderosa, sendo, no fim das contas, uma mancha na reputação de Entreri entre seus associados nada piedosos. Ele poderia ter remediado a situação, provavelmente de forma simples, ao simplesmente oferecer seus serviços normalmente inestimáveis a outro Pasha ou chefe de guilda poderoso, mas havia escolhido a estrada. Entreri havia se voltado à ideia de buscar vingança contra Drizzt, não por matar Pook — o assassino não se importava com isso — mas porque Drizzt havia batalhado ferozmente sem conclusão nos esgotos da cidade, uma luta que Entreri ainda acreditava que deveria ter vencido.

Caminhando agora nas ruas de Porto Calim, ele não conseguiu evitar se perguntar que reputação ele havia deixado para trás. Certamente muitos outros assassinos falaram mal dele em sua ausência, exageraram as falhas de Entreri no incidente de Regis para fortalecer suas próprias posições na hierarquia das ruas.

O assassino sorriu ao pensar no fato, e ele sabia ser um fato, de que aqueles que falaram mal dele o teriam feito apenas aos sussurros. Mesmo em sua ausência, os outros assassinos temeriam a retribuição. Talvez ele não conhecesse mais seu espaço no mundo. Talvez Menzoberranzan tenha levado um espelho distorcido... Não, não distorcido, apenas um espelho vazio diante de seus olhos. Mas ele não podia negar que ainda gostava do respeito.

Respeito que ele deveria ganhar novamente, lembrou a si mesmo.

À medida que se movia pelas ruas familiares, mais e mais memórias retornaram. Ele sabia onde a maioria das casas das guildas estiveram localizadas e suspeitava que, a não ser que houvesse acontecido algum expurgo ambicioso pelos líderes ordeiros da cidade, muitas ainda continuavam intactas, e provavelmente

transbordando com os associados que havia conhecido. A casa de Pook havia sido completamente destruída pelo assassinato do Pasha miserável, e, subsequentemente, pelo apontamento do halfling preguiçoso do Regis como sucessor de Pook. Entreri havia cuidado desse problema menor ao cuidar de Regis e ainda assim, apesar do caos imposto sob a casa, quando Entreri fora ao norte levando o halfling consigo, a casa de Pook havia sobrevivido. Talvez ela ainda estivesse de pé, embora o assassino não fizesse ideia de quem poderia a estar controlando agora.

Esse seria um local lógico para Entreri ir e reconstruir sua base de poder na cidade, mas simplesmente deu de ombros e passou direto pela avenida lateral que levaria a ela. Ele acreditou estar apenas andando sem rumo, mas logo chegou a outra região familiar e percebeu que havia inconscientemente se dirigido a essa área, talvez em um esforço para recuperar sua determinação.

Essas eram as ruas onde um jovem Artemis Entreri fez pela primeira vez sua marca em Porto Calim, onde ele, mal um adolescente, havia derrotado todos os desafiantes à sua supremacia, e onde havia batalhado com o homem enviado por Theebles Royuset, o tenente na guilda do poderoso Pasha Basadoni. Entreri havia matado aquele capanga e depois matado o horrendo Theebles, com o assassinato hábil o levando sob o favor generoso de Basadoni. Ele havia se tornado um tenente em uma das guildas mais poderosas de Porto Calim, de toda Calimshan, apenas aos quatorze anos de idade.

Mas agora mal se importava, e relembrar a história sequer trouxe o menor sorriso ao seu rosto.

Ele voltou mais atrás em suas lembranças, ao tormento que o levava até ali para começo de conversa, provações grandes demais para um garoto encarar, enganos e traição por todos que conhecia e em quem confiava, especialmente seu próprio pai. Ainda assim, ele não se importava. Não podia mais sentir a dor. Era vazio e sem sentido, mérito ou objetivo.

Ele viu uma mulher às sombras de uma cabana, pendurando roupas no varal. Ela foi mais a fundo para as sombras, obviamente desconfiada. Ele entendia a preocupação dela, porque era um estranho ali, vestido de forma rica demais com sua capa de viagem grossa e bem-costurada para pertencer à periferia. Estranhos em locais como esse frequentemente traziam perigo.

— Dali até ali — veio um grito, a voz de um jovem, repleta de orgulho e com toques de medo. Entreri se virou lentamente até ver um garoto alto e desengonçado segurando um tacape cheio de cravos, o balançando nervosamente. Entreri olhou para ele com firmeza, vendo-se no rosto do garoto. Não, não a si mesmo, ele percebeu, porque esse estava nervoso de forma óbvia demais. Esse provavelmente não sobreviveria por muito tempo.

— Daqui até ali! — o garoto disse mais alto, apontando com sua mão livre do início da rua, onde Entreri havia entrado, até a outra extremidade, para onde o assassino estava se dirigindo.

— Me perdoe, jovem mestre — disse Entreri, fazendo uma leve reverência e sentindo, ao mesmo tempo, sua adaga cravejada de joias em seu cinto sob as

dobras de sua capa. Um movimento de seu pulso poderia facilmente lançar a adaga pelos quatro metros e meio, além das defesas mal colocadas do rapaz direto em sua garganta.

— Mestre — ecoou o jovem, com um tom tanto de confirmação como de questionamento incrédulo. — Sim. Mestre — ele decidiu, por fim, aparentemente gostando do título. — Mestre dessa rua, de todas essas ruas, e ninguém caminha por elas sem a permissão de Taddio. — Enquanto terminava, ele bateu repetidamente com seu polegar em seu peito.

Entreri se empertigou, e, só por um instante, a morte passou por seus olhos negros e as palavras “mestre morto” ecoaram por seus pensamentos. O rapaz havia acabado de desafiá-lo, e o Artemis Entreri de alguns anos atrás, um homem que aceitava e vencía qualquer desafio, teria simplesmente destruído o jovem onde estava.

Mas agora esse lampejo de orgulho passou, deixando Entreri inabalável e impassível. Ele deu um suspiro resignado, se perguntando se encontraria alguma outra luta estúpida nesse dia. “E para quê?”, ele se perguntou, encarando aquele garotinho confuso e digno de pena em uma rua vazia que nenhuma pessoa racional sequer desejaria tomar como sua.

— Perdão, jovem mestre — disse ele calmamente. — Eu não sabia, sou novo na região e ignorante de seus costumes.

— Então deveria aprender! — respondeu o rapaz com raiva, ganhando coragem pela resposta submissa de Entreri e seguindo em frente em alguns passos firmes.

Entreri sacudiu a cabeça, com sua mão indo primeiro na direção de sua adaga, mas, em vez disso, indo para sua bolsa no cinto. Ele puxou uma moeda de ouro e jogou aos pés do jovem pavoneado.

O rapaz, que havia bebido de diversos esgotos e comido os restos que conseguia encontrar nos becos por trás das casas dos mercadores, não pôde esconder sua surpresa e espanto com tamanho tesouro. Ele recuperou sua compostura logo depois, porém, e olhou de volta a Entreri com uma postura superior.

— Não é o suficiente — disse ele.

Entreri jogou outra moeda de ouro e uma de prata.

— É tudo o que eu tenho, jovem mestre — disse ele, estendendo as mãos.

— Se eu te revistar e descobrir que não... — ameaçou o rapaz. Entreri suspirou de novo, e decidiu que se o jovem se aproximasse ele o mataria de forma rápida e misericordiosa.

O garoto se abaixou e pegou as três moedas.

— Se você retornar ao domínio de Taddio, é melhor ter mais moedas — declarou. — Eu tô avisando. Agora vai embora! Sai pelo mesmo caminho que você entrou!

Entreri olhou para trás, para o caminho de onde viera. Na verdade, essa direção parecia tão boa quanto qualquer outra para ele no momento, então fez

uma breve reverência e voltou, saindo do domínio de Taddio, que não fazia ideia do quão sortudo havia sido naquele dia.



A construção tinha três andares e, com as decorações de esculturas elaboradas e mármore brilhante, era certamente a mais impressionante de todas as guildas de ladrões. Normalmente as figuras mais obscuras tentavam não chamar muito a atenção, vivendo em casas que pareciam comuns por fora, embora fossem, na verdade, palaciais por dentro. Não era assim com a casa de Pasha Basadoni. O homem idoso — que agora era um ancião, mais próximo dos noventa do que dos oitenta — gostava de luxo e gostava de mostrar o poder e esplendor de sua guilda para todos.

Em um salão imenso no meio do segundo andar, a sala de reuniões para os comandantes principais de Basadoni, os dois homens e uma mulher que realmente operavam as atividades rotineiras da guilda imensa, entretiam um jovem capanga de rua. Ele era mais um garoto que um homem, uma pessoa nada impressionante que estava no poder pelo apoio de Pasha Basadoni e certamente não por sua perspicácia.

— Pelo menos ele é leal — destacou Mão, o mestre das sombras, quando Taddio saiu. — Duas peças de ouro e uma de prata. Não é pouca coisa para quem fica por aquela área na sarjeta.

— Se for tudo o que ele recebeu daquele visitante — respondeu Sharlotta Vespers com uma risada.

Sharlotta era a mais alta dos três capitães, com um metro e oitenta e cinco de altura, e movimentos graciosos — tão graciosos que Pasha Basadoni a havia apelidado de sua “Dama de Carvalho”. Não era segredo que Basadoni havia tomado Sharlotta como sua amante e ainda a usava dessa maneira nas raras ocasiões em que seu corpo estava disposto. Era de conhecimento geral que Sharlotta havia usado essa ligação em seu benefício e subido nas fileiras pela cama de Basadoni. Ela admitia isso abertamente, normalmente logo antes que ela matasse quem quer que houvesse reclamado disso. Um balanço de sua cabeça fez com que seu cabelo que ia até a cintura caísse para trás sobre um ombro, para que Mão pudesse ver sua expressão irônica com clareza.

— Se Taddio houvesse recebido mais, ele teria entregado mais — garantiu Mão a ela com seu tom, apesar de sua raiva, revelando aquele toque de frustração que ele e seu outro companheiro, Kadran Gordeon, sempre sentiam ao lidar com a condescendente Sharlotta. Mão comandava os serviços silenciosos da operação de Basadoni, os punguistas e profissionais do sexo que trabalhavam para ele, enquanto Kadran lidava com os soldados de seu exército de rua. Mas Sharlotta, a Dama de Carvalho, tinha os ouvidos de Basadoni mais do que qualquer um. Ela servia como a cuidadora principal do Pasha e era a voz do senhor idoso agora raramente visto.

Quando Basadoni finalmente morresse, esses três lutariam pelo controle, sem dúvidas, e, ainda que aqueles que entendiam apenas as verdades periféricas da guilda provavelmente favoreceriam Kadran Gordeon, aqueles, como Mão, que entendiam melhor o funcionamento interno das coisas, sabiam que Sharlotta Vespers já havia tomado muitas e muitas precauções para garantir e fortalecer sua posição com ou sem o espectro de Basadoni sobre eles.

— Quantas palavras vamos desperdiçar sobre como um garoto trabalha? — reclamou Kadran Gordeon. — Três novos mercadores puseram quiosques no mercado perto de nossa casa sem nossa permissão. Essa é a questão mais importante, que exige nossa atenção.

— Nós já falamos disso — respondeu Sharlotta. — Você quer que nós ofereçamos permissão para mandar soldados, talvez até um mago de batalha, para ensinar os mercadores a se comportar. Você não a terá dessa vez.

— Se esperarmos que Pasha Basadoni fale algo a respeito disso, outros mercadores vão começar a acreditar que eles também não precisarão nos pagar pelo privilégio de operar dentro das fronteiras de nossa zona de proteção.

Ele se virou para Mão, uma vez que o homem baixo era frequentemente seu aliado nas discussões com Sharlotta. Mas o ladrão estava obviamente distraído, olhando para as moedas que o garoto Taddio havia entregado a ele. Sentindo que estava sendo vigiado, Mão olhou para os outros dois.

— O que foi? — perguntou Kadran.

— Eu nunca vi uma dessas — explicou Mão, virando a moeda para o homem robusto.

Kadran a pegou e examinou rapidamente, então, com uma expressão surpresa, a entregou a Sharlotta.

— Eu também nunca vi uma com essa gravura — admitiu ele. — Não é da cidade, acredito, nem de lugar algum em Calimshan.

Sharlotta estudou a moeda com cuidado, com um lampejo de reconhecimento chegando a seus belos olhos verde-claros:

— A lua crescente — ela destacou, então a girou. — Perfil de um unicórnio. Essa é uma moeda da região de Lua Argêntea.

Os dois se entreolharam, surpresos, assim como Sharlotta, pela revelação.

— Lua Argêntea? — ecoou Kadran incrédulo.

— Uma cidade muito ao norte, a leste de Águas Profundas — respondeu Sharlotta.

— Eu sei onde fica Lua Argêntea — respondeu Kadran, seco. — O domínio de Lady Alustriel, imagino. Não é o que eu achei surpreendente.

— Porque um mercador, se era um mercador, de Lua Argêntea, estaria caminhando pela sarjeta inútil de Taddio? — perguntou Mão, ecoando perfeitamente as suspeitas de Kadran.

— De fato, achei curioso que alguém carregando esse tesouro de mais de duas peças de ouro estaria naquela região — concordou Kadran, franzindo os lábios e torcendo sua boca de uma maneira habitual que fazia um lado de seu bigode

longo e curvo ficar muito mais alto que o outro, dando a todo o seu rosto escuro uma aparência assimétrica. — Agora parece ter se tornado algo bem mais curioso.

— Alguém que chegasse a Porto Calim provavelmente chegaria pelas docas — raciocinou Mão — e se veria perdido na miríade de cheiros e ruas. Muito da cidade parece igual, afinal. Não seria difícil algum estrangeiro se perder.

— Eu não acredito em coincidências — respondeu Sharlotta. Ela tornou a jogar a moeda para Mão. — Leve até um de nossos associados magos. Giunta, o Divinador, será o bastante. Talvez haja traços o bastante da identidade anterior do dono nas moedas para que Giunta possa localizá-lo.

— Parece um esforço tremendo para alguém que estava com tanto medo do garoto que sequer recusou pagamento — respondeu Mão.

— Eu não acredito em coincidências — respondeu Sharlotta. — Eu não acredito que alguém poderia estar tão intimidado por aquele miserável do Taddio, a não ser que seja alguém que saiba que ele trabalha para Pasha Basadoni. E eu não gosto que alguém que saiba tanto sobre nossa operação tenha começado a caminhar por nosso território sem se fazer anunciar. Será que ele, talvez, estava procurando por algo? Talvez por uma fraqueza?

— Você presume muito — afirmou Kadran.

— Apenas quando o assunto é perigo — rebateu Sharlotta. — Eu considero a todos inimigos a não ser que me provem o contrário, e eu sei que, conhecendo meus inimigos, posso me preparar contra qualquer coisa que mandem contra mim.

Não havia como deixar passar a ironia de suas palavras, voltadas para Kadran Gordeon, mas mesmo o soldado perigoso teve que assentir em concordância com a percepção e precaução de Sharlotta. Não era todo dia que um mercador com moedas da distante Lua Argêntea ia parar em uma das sarjetas desoladas de Porto Calim.



Ele conhecia essa casa melhor que qualquer um na cidade. Dentro dessas paredes marrons e comuns, dentro da aparência de um armazém comum, havia tapeçarias bordadas a ouro e armas magníficas. Além da porta lateral sempre barrada, onde um pedinte idoso agora se aninhava em busca de abrigo, havia uma sala repleta de belas damas dançantes, com véus flutuantes e perfumes atraentes, banhos quentes em águas perfumadas, e iguarias de todos os cantos dos Reinos.

Essa casa pertencia a Pasha Pook. Após sua morte, fora dada pelo arqui-inimigo de Entreri a Regis, o halfling, que a havia dominado por pouco tempo, até Entreri decidir que o pequeno tolo havia reinado por tempo o suficiente. Quando Entreri deixou Porto Calim com Regis, a última vez que ele havia visto a cidade empoeirada, a casa estava em caos, com diversas facções lutando pelo poder. Ele suspeitava que Quentin Bodeau, um gatuno veterano com mais de

vinte anos de experiência na guilda, havia vencido a luta. O que ele não sabia, dada a confusão e ultraje nas fileiras, era se tinha valido a pena vencer. Talvez outra guilda tenha se mudado para aquele território. Talvez a parte de dentro daquele armazém marrom fosse tão sem-graça quanto a externa.

Entreri riu com as possibilidades, mas elas não ficaram muito tempo em seus pensamentos. Talvez ele eventualmente se esgueirasse até o local, só para satisfazer sua leve curiosidade. Talvez não.

Ele permaneceu perto da porta lateral, se movendo perto o suficiente pelo pedinte de aparentemente uma perna para perceber a amarração discreta que prendia sua perna contra a parte de trás de sua coxa. O homem era um sentinela, obviamente, e a maioria das poucas moedas de cobre que Entreri viu na sacola aberta diante dele haviam sido postas pelo próprio homem, preenchendo a bolsa e aprimorando o disfarce.

Não importava, pensou o assassino. Fazendo seu papel de visitante ignorante a Porto Calim, ele caminhou até o homem e foi até sua própria bolsa, sacando uma moeda de prata e a soltando na sacola. Ele notou os olhos do homem não-exatamente-idoso se arregalarem um pouco quando ele puxou sua capa para alcançar sua bolsa, revelando o cabo de sua adaga incrustada de joias, uma arma bem conhecida nos becos e sombras de Porto Calim.

Será que ele havia sido tolo em mostrar aquela arma? Entreri se perguntou à medida que se afastava. Ele não tinha nenhuma intenção de se revelar quando veio até esse lugar, mas, ao mesmo tempo, ele não tinha nenhuma intenção de não se revelar. A pergunta e a preocupação, assim como seu devaneio sobre o destino da casa de Pook, não se mantiveram em seus pensamentos vagantes. Talvez ele houvesse errado. Talvez ele houvesse mostrado a adaga em uma tentativa desesperada de ter alguma emoção. E talvez o homem a reconhecesse como a marca de Entreri, ou possivelmente ele apenas a notou porque era de fato uma arma realmente linda.

Não importava.



LaValle se esforçou bastante para manter sua respiração firme e para ignorar os murmúrios daqueles associados nervosos ao lado dele enquanto observava as profundezas de sua bola de cristal mais tarde naquela noite. O sentinela agitado havia reportado o incidente lá fora, um presente de uma moeda estranha de um homem andando com os passos silenciosos e confiantes de um guerreiro e usando uma adaga digna de um capitão da guarda de um rei.

A descrição daquela adaga havia lançado os membros mais veteranos da casa, o mago LaValle incluso, em um frenesi. Agora ele, um associado antigo de Artemis Entreri que havia visto aquela adaga muitas vezes e de forma desconfortavelmente próxima mais vezes do que gostaria, havia usado esse

conhecimento anterior e sua bola de cristal para buscar o estranho. Seus olhos mágicos varreram as ruas de Porto Calim, indo de sombra em sombra, então sentiu a imagem crescente e soube que de fato a adaga, a adaga de Entreri, estava de volta à cidade. Agora, à medida que a imagem tomava forma, o mago e aqueles ao lado dele, um Quentin Bodeau muito nervoso e dois assassinos jovens e arrogantes, descobririam se era de fato o mais mortal dos assassinos quem a levava.

Um pequeno quarto entrou em foco.

— É a Estalagem do Tomnoddy — explicou Cão Perry, que chamava a si próprio de Cão Perry, o Coração, por causa de sua prática de arrancar o coração de uma vítima rápido o bastante para que o moribundo pudesse ver suas últimas batidas, embora ninguém além do próprio Cão Perry tenha visto isso acontecer. LaValle elevou uma mão para silenciar o homem enquanto a imagem se tornou mais definida, focando no cinto sobre o elevado dos pés da cama, um cinto que incluía a adaga delatora.

— É a de Entreri — disse Quentin Bodeau com um rosnado.

Um homem andou além do cinto, despido até a cintura, revelando um corpo aprimorado por anos e anos de prática disciplinada, com os músculos se contraindo a cada movimento. Quentin fez uma expressão confusa, estudando o homem, com o cabelo comprido, o cavanhaque e a barba por fazer. Ele sempre soube que Entreri era meticuloso em cada detalhe, um perfeccionista ao extremo. Olhou para LaValle em busca de alguma resposta.

— É ele — o mago, que conhecia Artemis Entreri talvez melhor do que qualquer outra pessoa na cidade, respondeu de forma sombria.

— O que isso significa? — perguntou Quentin. — Ele voltou como amigo ou inimigo?

— Indiferente, mais provavelmente — respondeu LaValle. — Artemis Entreri sempre foi um espírito livre, nunca mostrando aliança demais para nenhuma guilda em particular. Ele passeia pelas tesourarias de cada uma, sendo contratado por quem pagar melhor por seus serviços exemplares.

Enquanto falava, o mago olhou para os dois jovens assassinos, nenhum dos quais havia conhecido Entreri exceto por reputação. Chalsee Anguaine, o mais jovem, se mexeu nervosamente, e com razão, LaValle sabia, mas Cão Perry estreitou os olhos enquanto examinava o homem na bola de cristal. Ele estava com inveja, LaValle entendeu, porque Cão Perry queria, acima de tudo, o que Entreri possuía: a reputação suprema como o assassino mais mortal dentre todos.

— Talvez devamos encontrar uma necessidade para seus serviços logo — raciocinou Quentin Bodeau, obviamente se esforçando para não soar nervoso, uma vez que, no mundo perigoso das guildas de ladrões de Porto Calim, nervosismo se igualava à fraqueza. — Dessa maneira podemos saber mais sobre as intenções e o motivo desse retorno a Porto Calim.

— Ou podemos só matá-lo — afirmou Cão Perry, e LaValle segurou uma risada ante o ponto de vista tão previsível e ante seu conhecimento de que Cão

Perry simplesmente não entendia como era Artemis Entreri. Não sendo amigo, ou mesmo gostando muito do jovem valentão, LaValle quase desejou que Quentin desse a Mão Perry o que ele desejava e o enviasse atrás de Entreri.

Mas Quentin, embora nunca houvesse lidado pessoalmente com Entreri, se lembrava bem das diversas histórias sobre o trabalho do assassino e a expressão do mestre da guilda em direção a Mão Perry era puramente incrédula.

— Contrate-o se precisar dele — disse LaValle. — Caso contrário, apenas o observe sem mostrar ameaça.

— Ele é um homem, nós somos uma guilda de uma centena — reclamou Mão Perry, mas ninguém mais estava o ouvindo.

Quentin começou a responder, mas parou, embora sua expressão dissesse a LaValle exatamente o que estava pensando. Ele temia que Entreri tivesse vindo para tomar a guilda para si, obviamente, e não sem algum motivo. Certamente o mais mortal dos assassinos ainda tinha muitas conexões poderosas pela cidade, o suficiente para Entreri que, com suas habilidades incríveis, poderia superar alguém como Quentin Bodeau. Mas LaValle não acreditava que os medos de Quentin tinham muito fundamento, porque o mago entendia Entreri o bastante para perceber que ele nunca havia desejado uma posição com tamanha responsabilidade. Entreri era um lobo solitário, não um chefe de guilda. Após depor o halfling Regis de sua redea curta como mestre da Guilda, o lugar esteve à disposição de Entreri, e, mesmo assim, ele foi embora, simplesmente saiu de Porto Calim, deixando todos os outros para lutar pela posição.

Não. LaValle não acreditava que Entreri tivesse voltado para pegar essa guilda ou qualquer outra, e ele fez bem em silenciosamente transmitir isso para Quentin, ainda nervoso.

— Seja lá qual seja nossa escolha final, me parece óbvio que deveríamos antes observar nosso amigo perigoso — disse o mago para os dois tenentes mais jovens — para descobrir se ele é amigo, inimigo ou indiferente. Não faz sentido ir contra alguém tão forte quanto Entreri até termos determinado que seria indispensável, e não acredito ser esse o caso.

Quentin assentiu, feliz com a confirmação e, com uma reverência, LaValle se afastou, com os outros o seguindo logo depois.

— Se Entreri é uma ameaça, Entreri deve ser eliminado — disse Mão Perry para o mago, o alcançando no corredor fora de seu quarto. — Mestre Bodeau teria entendido isso se você tivesse dado um conselho diferente.

LaValle olhou firmemente para o rapaz presunçoso, não gostando nada de alguém com metade de sua idade e com tão pouca experiência em assuntos assim falando com ele dessa maneira, porque LaValle vinha lidando com assassinos perigosos como Artemis Entreri desde antes de Mão Perry ter sequer nascido.

— Não vou dizer que discordo de você — disse ele para Mão Perry.

— Então por que deu aquele conselho para Bodeau?

— Se Entreri veio para Porto Calim a pedido de outra guilda, então qualquer movimento feito por Mestre Bodeau poderia trazer consequências ruins para

nossa guilda — respondeu o mago, improvisando, porque não acreditava em uma palavra do que estava dizendo. — E você sabe que Artemis Entreri aprendeu sua profissão sob os cuidados do próprio Pasha Basadoni, é claro.

— É claro — mentiu Cão Perry.

LaValle fez uma pose pensativa, batendo um dedo sobre seus lábios franzidos.

— Pode não ser problema algum para nós — explicou ele. — Certamente quando as notícias do retorno de Entreri — um Entreri mais velho e mais lento, entende? E talvez com poucas conexões na cidade — se espalhar pela cidade, esse homem perigoso vai ser marcado.

— Ele fez muitos inimigos — Cão Perry raciocinou ansiosamente, parecendo um tanto intrigado pelas palavras e tom de LaValle.

LaValle sacudiu a cabeça.

— A maioria dos inimigos do Artemis Entreri que deixou Porto Calim aqueles anos atrás estão mortos — explicou o mago. — Não, não inimigos, mas rivais. Quantos assassinos jovens e espertos querem o poder que podem adquirir com um único movimento de uma lâmina?

Cão Perry estreitou os olhos, só agora começando a entender.

— Quem matar Entreri, em essência, pode ter o crédito sobre todos aqueles a quem Entreri matou — continuou LaValle. — Com um único movimento de uma lâmina uma reputação dessa pode ser adquirida. O assassino de Entreri irá quase imediatamente se tornar o assassino mais caro da cidade.

Ele deu de ombros e levantou as mãos, então atravessou a porta, deixando um Cão Perry obviamente intrigado de pé no corredor com os ecos de suas palavras. Na verdade, LaValle não se importava se o jovem problemático iria absorver suas palavras ou não, mas estava de fato preocupado com o retorno do assassino. Entreri enervava o mago, mais do que todas as outras personalidades perigosas com as quais LaValle havia trabalhado junto ao longo de tantos anos. LaValle havia sobrevivido ao se mostrar como inofensivo, servindo sem julgamento a quem quer que estivesse com o poder na guilda. Ele havia servido Pasha Pook admiravelmente e, quando Pook fora deposto, ele havia mudado sua aliança fácil e completamente a Regis, convencendo até mesmo os protetivos amigos dele, drow e anão, de que não era uma ameaça. Da mesma maneira, quando Entreri havia agido contra Regis, LaValle havia recuado e deixado os dois decidirem a situação — embora, é claro, nunca tenha havido a menor dúvida na mente de LaValle sobre qual dos dois sairia vitorioso — e lançado sua lealdade ao vencedor. E o mesmo aconteceu, repetidamente, mestre após mestre durante o tumulto que se seguiu imediatamente à partida de Entreri até o atual mestre, Quentin Bodeau.

Quanto ao Entreri, porém, havia uma diferença sutil. Ao longo das décadas, LaValle havia construído uma defesa consideravelmente isolante ao seu redor. Ele trabalhou muito duro para não fazer inimigos em um mundo onde todos pareciam estar em competição mortal uns contra os outros, mas ele também entendia que mesmo um observador benigno poderia ser pego e assassinado nas batalhas comuns. Sendo assim, ele construiu uma defesa de magia poderosa e

sentia que, se alguém como Cão Perry decidisse, por qualquer motivo, que estaria melhor sem LaValle por perto, ele encontraria o mago mais do que pronto e capaz de se defender. Isso não valia para Entreri, LaValle sabia, e é por isso que mesmo a visão do homem o enervava. Ao observar o assassino ao longo dos anos, LaValle havia passado a perceber que, quanto Entreri estava envolvido, simplesmente não havia defesas o suficiente.

Ele se sentou em sua cama até bem tarde naquela noite, tentando se lembrar de cada detalhe de cada interação com o assassino e tentando descobrir o que, se algo em particular, havia trazido Entreri de volta a Porto Calim.

CAPÍTULO 2



Botando o cavalo para correr

O ritmo deles era lento, mas constante. A tundra, na primavera, com a parte mais firme do gelo se dissipando, havia se tornado algo como uma grande esponja, se inchando em algumas áreas para criar montes maiores até do que Wulfgar. O chão prendia suas botas a cada passo, como se tentasse desesperadamente segurá-los. Drizzt, de passos mais leves, foi o que menos teve dificuldades, pelo menos dentre os que estavam caminhando. Regis, sentado confortavelmente sobre os ombros de um Wulfgar resignado, não sentia nenhuma sensação molhada e lamacenta em suas botas quentinhas. Ainda assim, os outros três, que haviam passado tantos anos em Vale do Vento Gélido e estavam acostumados às dificuldades das viagens de primavera, seguiram sem reclamar. Eles sabiam desde o começo que a parte mais lenta e cansativa de sua viagem seria a primeira parte, até chegarem às extremidades a oeste da Espinha do Mundo para fora de Vale do Vento Gélido.

De vez em quando eles encontravam partes de caminhos de pedras, os restos de uma estrada construída há muito, indo de Dez-Burgos ao Passo Oeste, mas elas faziam pouco além de garanti-los de que estavam indo na direção correta, algo que não parecia muito importante na tundra aberta e vasta. Tudo o que precisavam fazer era manter-se nas montanhas ao sul e não se perderiam.

Drizzt os liderava e tentou buscar um curso que seguisse as partes mais cheias da grama amarelada que brotava, uma vez que isso, pelo menos, garantiria alguma estabilidade sobre o solo encharcado. Naturalmente — e o drow e seus amigos sabiam — a grama alta também poderia servir de camuflagem para os perigosos yetis da tundra, criaturas sempre famintas que frequentemente se banqueteavam de aventureiros desavisados. Com Drizzt Do'Urden os liderando, porém, os amigos não se consideravam desavisados.

Eles haviam deixado o rio bem para trás e encontraram outro trecho daquela antiga estrada quando o sol chegou a meio caminho no horizonte a oeste. Lá, logo além de uma longa pedra achatada, também apareceram rastros recentes.

— Carroça — apontou Cattibrie, vendo as longas linhas de sulcos profundos.

— Duas — comentou Regis, notando as linhas gêmeas em cada sulco. Cattibrie sacudiu a cabeça.

— Uma — corrigiu ela, seguindo a trilha, notando como às vezes se

aproximavam e às vezes se separavam, e sempre com um rastro mais largo quando se separavam. — Deslizando na lama enquanto avançava, com a parte de trás frequentemente desalinhada com a da frente.

— Muito bem — parabenizou Drizzt, porque ele também havia chegado à mesma conclusão. — Uma única carroça viajando a leste e a não mais de um dia à nossa frente.

— Uma carroça de mercadores deixou Bremen três dias antes de chegarmos lá. — comentou Regis, sempre atualizado quanto aos eventos de Dez-Burgos.

— Então parece que estão tendo bastante dificuldade em navegar o solo pantanoso — respondeu Drizzt.

— E podem encontrar mais problemas — veio o chamado de Bruenor de uma distância curta ao lado, enquanto o anão se abaixava para observar um pequeno monte de grama.

Os amigos foram se juntar a ele e viram imediatamente seu motivo de preocupação: diversos rastros profundos na lama.

— Yetis — disse o anão, desgostoso. — E foram logo até os rastros da carroça e voltaram. — Eles sabem que essa é uma trilha usada ou eu sou um gnom barbudo.

— E os rastros dos yetis são mais recentes — destacou Cattibrie, notando que ainda havia água neles.

Dos ombros de Wulfgar, Regis olhou ao redor, nervoso, como se esperasse que uma centena de monstros descabelados saltassem sobre eles.

Drizzt também se abaixou para examinar os rastros e sacudiu a cabeça.

— São recentes — insistiu Cattibrie.

— Eu não discordo com sua avaliação do tempo — explicou o drow. — Apenas com a identificação da criatura.

— Não é um cavalo — disse Bruenor com um grunhido. — A não ser que o cavalo tenha perdido duas pernas. É um yeti, e um bem grande.

— Grande demais — explicou o drow. — Não é um yeti, mas um gigante.

— Gigante? — ecoou o anão, cético. — Estamos a uns dezesseis quilômetros das montanhas. O que um gigante estaria fazendo aqui?

— O quê? — respondeu o drow, com seu tom sombrio dando uma resposta clara o suficiente. Os gigantes raramente saíam das Montanhas Espinha do Mundo, e mesmo assim, apenas para causar problemas. Talvez fosse um único gigante perdido, e esse era o melhor cenário, ou talvez fosse um batedor avançado para um grupo maior e mais perigoso.

Bruenor xingou e soltou o machado sobre a relva macia.

— Se você quer voltar até aquelas malditas cidades, então desiste, elfo — disse ele. — Quanto mais cedo eu sair dessa lama, melhor. Dez-Burgos viveu bem até demais sem nossa ajuda todos esses anos. Não tem motivo pra voltar agora!

— Mas, se são gigantes... — Cattibrie começou a discutir, porém Drizzt a interrompeu.

— Não tenho intenção de voltar — disse ele. — Não por enquanto. Não até

termos prova de que esses rastros pressagiam um desastre maior que um, ou mesmo alguns gigantes poderia causar. Não, nossa estrada permanece a oeste, e mais rápido, porque agora eu espero chegar à carroça solitária antes da noite cair, ou logo depois, se necessário. Se o gigante é parte de um grupo maior e sabe da passagem recente da carroça, então os mercadores de Bremen logo podem precisar muito de nossa ajuda.

Eles prosseguiram em um ritmo mais acelerado, seguindo os rastros da carroça e, em algumas horas, viram os mercadores tendo dificuldades com uma roda de carroça solta e bamba. Dois dos cinco homens, obviamente guardas contratados, se forçavam para tentar levantar a carruagem enquanto um terceiro, um mercador jovem e forte a quem Regis identificara como Mestre Camlaine — um comerciante de arte em ossos de truta cabeça-dura — trabalhava duro, porém com pouco sucesso, para realinhar a roda. Embora se esforçassem muito, ambos os guardas estavam além dos calcanhares afundados na lama, mas conseguiam deixar a carruagem alta o bastante para que ela se encaixasse. Os rostos dos cinco se iluminaram quando notaram a chegada de Drizzt e seus amigos, uma companhia de heróis famosa de fato entre o povo de Vale do Vento Gélido.

— Saudações, devo dizer, Mestre Do'Urden! — gritou o mercador Camlaine. — Por favor, nos empreste a força de seu amigo bárbaro. Pagarei bem, prometo. Devo estar em Luskan em duas semanas, mas se tivermos a mesma sorte que tivemos desde que partimos de Bremen, temo que o inverno nos alcançará ainda no vale.

Bruenor entregou seu machado à Cattibrie e fez um movimento para Wulfgar:

— Vamos, garoto — disse ele. — Você vai ser a alavanca e eu vou mostrar uma pose de forja.

Com um dar de ombros indiferente, Wulfgar baixou Regis de seus ombros e o pôs no chão. O halfling gemeu e correu para um monte de grama, não querendo enlamear suas botas novas.

— Você acha que pode levantar? — perguntou Bruenor ao Wulfgar quando o homem imenso se juntou a ele perto da carroça.

Sem dizer uma palavra, sem sequer guardar seu martelo magnífico Presa de Égide, Wulfgar agarrou a carroça e puxou com força. A lama fez um barulho forte em protesto, se agarrando à roda, mas, no fim, não pôde resistir, e a roda se soltou do chão encharcado. Os dois guardas, após um momento de descrença, encontraram apoios para as mãos e puxaram da mesma maneira, deixando a carroça ainda mais alta. De quatro, seguiu Bruenor, deixando suas costas curvadas sob o eixo logo ao lado da roda.

— Vai em frente e coloca esse troço maldito — disse ele, então rosnou quando o peso recaiu sobre ele.

Wulfgar pegou a roda do mercador e a alinhou ao eixo, então a empurrou com mais segurança em seu lugar correto. Ele deu um passo para trás, pegou Presa de Égide em ambas as mãos, e deu uma boa pancada, deixando-a firme.

Bruenor resmungou pela mudança súbita de peso e Wulfgar tornou a levantar a carroça novamente, só alguns centímetros, para que Bruenor pudesse sair de baixo dela. Mestre Camlaine inspecionou o trabalho, se virando com um sorriso brilhante e assentindo sua aprovação.

— Vocês poderiam começar uma nova carreira, bom anão e poderoso Wulfgar — disse ele com uma risada. — Conserto de carruagem.

— Esse é um sonho digno de um rei anão — destacou Drizzt, se aproximando com Cattibrie e Regis. — Abandone seu trono, Bruenor, e conserte as carroças de mercadores perdidos.

Todos riram disso, exceto Wulfgar, que parecia simplesmente deslocado de tudo, e Regis, ainda reclamando de suas botas enlameadas.

— Vocês estão bem longe de Dez-Burgos — notou Camlaine — e não tem nada a oeste. Vocês estão saindo de Vale do Vento Gélido de novo?

— Por pouco tempo — respondeu Drizzt. — Temos coisas a resolver no sul.

— Luskan?

— Além de Luskan — explicou o drow. — Mas de fato vamos passar por lá, pelo que parece.

O rosto de Camlaine se iluminou, obviamente feliz de ouvir essas notícias. Ele fez menção de pegar uma bolsa em seu cinto, mas Drizzt levantou uma mão, achando ridículo que o homem se oferecesse para pagar.

— É claro — destacou Camlaine, envergonhado, lembrando-se que Bruenor Martelo de Batalha era de fato um rei anão, mais rico que qualquer mercador poderia sonhar em ser. — Eu gostaria que tivesse alguma forma que eu... nós poderíamos compensar vocês por sua ajuda. Ou ainda mais, eu gostaria que tivesse alguma forma de convencer vocês a nos acompanhar até Luskan. Contratei guardas bons e capazes, é claro — acrescentou, assentindo para os dois homens —, mas Vale do Vento Gélido é um lugar perigoso, e espadas amigáveis, ou martelos e machados, são sempre bem-vindos.

Drizzt olhou para seus amigos e, não vendo nenhuma objeção, assentiu.

— Vamos de fato viajar com vocês para fora do vale — disse ele.

— Sua missão é urgente? — perguntou o mercador. — Nossa carroça tem se arrastado mais do que rolado, e nossa equipe está exausta. Tínhamos planejado consertar a roda e encontrar um acampamento apropriado, embora ainda haja mais duas ou três horas de luz do sol.

Drizzt olhou para seus amigos e novamente não viu nenhuma objeção. O grupo, apesar de sua missão de ir à Elevação Espiritual e destruir Crenshinibon ser de fato vital, não estava com muita pressa. O drow encontrou um local para acampar, uma colina relativamente alta, não tão longe, e todos se acomodaram para passar a noite. Camlaine ofereceu a seus novos companheiros uma bela refeição com carne de veado. Eles passaram a refeição com conversas superficiais, com Camlaine e seus quatro companheiros sendo os que mais falavam, contando histórias sobre problemas em Bremen durante o inverno, principalmente, e a primeira vez que pegou a valiosa truta cabeça-dura, o peixe que fornecia os ossos

como material para a arte esculpida. Drizzt e os outros ouviram com educação, não muito interessados. Regis, porém, que havia vivido às margens de Maer Dualdon e passara anos fazendo suas próprias peças de ossos de truta, implorou a Camlaine que mostrasse os bens que ele estava levando à Luskan. O halfling observou cada peça por muito tempo, estudando cada detalhe.

— Você acha que vai aparecer algum gigante essa noite? — Cattibrie perguntou baixinho ao Drizzt quando os dois se moveram silenciosamente para um espaço à parte do grupo principal.

O drow sacudiu a cabeça.

— Aquele que vimos os rastros voltou para as montanhas — disse ele. — Provavelmente só estava checando a rota. Eu temia que ele tivesse vindo atrás da carroça, mas uma vez que Camlaine e sua equipe não estavam tão longe, e como eu não vi nenhum outro sinal de um gigante, não espero ver nenhum.

— Mas ele pode trazer mais problemas para a próxima carroça que vier — raciocinou Cattibrie.

Drizzt concordou com um aceno de cabeça e um sorriso, uma expressão que foi ficando mais intensa à medida que ele e a bela mulher trocavam olhares. Havia uma tensão notável entre eles desde o retorno de Wulfgar uma vez que, nos seis anos da ausência de Wulfgar, Drizzt e Cattibrie forjaram uma amizade ainda mais profunda, uma que beirava o amor. Mas agora Wulfgar, que havia sido noivo de Cattibrie no momento de sua aparente morte, estava de volta e as coisas entre o drow e a mulher se tornaram bem mais complicadas.

Não naquele momento, porém. Por algum motivo que nenhum dos amigos podia compreender, por aquele segundo, era como se houvesse apenas duas pessoas em todo o mundo, como se o tempo tivesse parado ao redor deles, congelando os outros em um estado de esquecimento.

Não durou mais que um breve momento, porque uma agitação no outro lado do acampamento afastou os dois. Quando ela olhou além de Drizzt, Cattibrie viu Wulfgar os encarando com firmeza. Ela encontrou os olhos do homem, mas, novamente, foi por apenas um momento. Um dos guardas de Camlaine de pé, atrás de Wulfgar, chamou o grupo, sacudindo os braços freneticamente.

— Deve ser seu amigo gigante que resolveu mostrar a cara feia — disse Cattibrie para Drizzt. Quando ambos se juntaram aos outros, o guarda estava apontando para outra colina, essa um monte de lama que escorria do topo como um vulcão em miniatura em meio à tundra.

— Atrás daquilo — disse o guarda.

Drizzt estudou o monte atentamente. Cattibrie puxou o arco Taulmaril, o Buscador de Corações, de seu ombro e posicionou uma flecha.

— Baixo demais para um gigante se esconder — insistiu Bruenor, embora o anão tivesse agarrado seu machado com força enquanto falava.

Drizzt assentiu de acordo. Ele olhou para Cattibrie e Wulfgar alternadamente, sinalizando para que o cobrissem. Então saiu correndo, escolhendo um caminho cuidadoso e silencioso que o levasse à base do monte.

Com um olhar para trás para garantir que seus amigos estavam prontos, o drow saltou sobre a lateral do monte, com as cimitarras gêmeas sacadas.

Então ele relaxou e afastou suas lâminas mortais enquanto um homem imenso vestindo pele de lobo saiu da base do monte para ser visto.

— Kierstaad, filho de Revjak — comentou Cattibrie.

— Seguindo seu herói — acrescentou Bruenor, olhando para Wulfgar, porque não era segredo para nenhum deles, ou qualquer bárbaro de Vale do Vento Gélido, que Kierstaad tinha Wulfgar como ídolo. O jovem tinha até mesmo roubado Presa de Égide e seguido os companheiros quando foram até o Mar de Gelo Móvel para resgatar Wulfgar do demônio Errtu. Para Kierstaad, Wulfgar era um símbolo da grandiosidade que as tribos de Vale do Vento Gélido poderiam alcançar, e a grandiosidade a que ele próprio almejava.

Wulfgar fez uma cara feia quando o viu.

Kierstaad e Drizzt trocaram algumas palavras, então ambos voltaram para o grupo principal.

— Ele veio falar com Wulfgar — explicou o drow.

— Implorar pela sobrevivência das tribos — admitiu Kierstaad, olhando para seu irmão bárbaro.

— As tribos vão bem sob o cuidado de Berkthgar, o Audaz — insistiu Wulfgar.

— Não vão, não! — respondeu Kierstaad com dureza, e os outros entenderam isso como sua deixa para dar algum espaço para ambos os homens. — Berkthgar entende sobre os modos de vida antigos, é verdade — continuou Kierstaad. — Mas os modos antigos não oferecem a esperança de algo maior do que as vidas que conhecemos por séculos. Apenas Wulfgar, filho de Beornegar, pode realmente unir as tribos e fortalecer nossos laços com o povo de Dez-Burgos.

— E isso seria melhor? — perguntou Wulfgar de forma cética.

— Sim! — respondeu Kierstaad sem hesitação. — Nenhum membro da tribo deveria passar fome porque o inverno está sendo difícil. Nunca mais deveríamos ser tão dependentes da manada de caribus. Wulfgar, com seus amigos, pode mudar nossos modos... Pode nos liderar até um lugar melhor.

— Você fala tolices — disse Wulfgar, sacudindo sua mão e se afastando do homem. Mas Kierstaad não estava disposto a deixá-lo escapar com tanta facilidade. O jovem correu atrás de Wulfgar e o agarrou com força pelo braço, o virando.

Kierstaad começou a oferecer outro argumento, começou a explicar que Berkthgar ainda considerava o povo de Dez-Burgos, até mesmo o povo anão do próprio pai adotivo, mais como inimigos do que como aliados. Havia tantas coisas que Kierstaad queria dizer para Wulfgar, tantos argumentos a fazer para o homem imenso, e tentar convencê-lo de que seu lugar era com as tribos. Mas todas essas palavras perderam sentido quando Kierstaad voou para longe, porque Wulfgar se virou de forma furiosa, seguindo o puxão do jovem, e fez seu braço

livre se mover, acertando o jovem diretamente no peito e o lançando em um voo baixo e depois em um rolamento para trás pela lateral da colina.

Wulfgar se virou novamente, com um grunhido feroz e grave, indo furiosamente até a tigela com seu jantar. Reclamações vieram de todos os lados, particularmente de Cattibrie.

— Você não precisava bater no garoto — gritou ela, mas Wulfgar só balançou sua mão na direção dela e rosnou novamente, então voltou-se para sua comida.

Drizzt foi o primeiro a chegar ao lado de Kierstaad. O jovem bárbaro estava caído de rosto no chão sobre a lama na base da colina. Regis apareceu logo depois, oferecendo um de seus vários lenços para limpar a lama no rosto de Kierstaad, e para permitir ao homem manter um pouco de seu orgulho e secar silenciosamente as lágrimas que se acumulavam em seus olhos.

— Ele precisa entender — destacou Kierstaad, tornando a subir a colina, mas Drizzt o segurou firmemente pelo braço, e o jovem bárbaro não lutou contra o aperto.

— Isso já foi resolvido — disse o drow — entre Wulfgar e Berkthgar. Wulfgar fez sua escolha, e essa escolha foi a estrada.

— Sangue antes da amizade. Essa é a regra das tribos — argumentou Kierstaad. — E o povo de sangue de Wulfgar precisa dele agora.

Drizzt inclinou a cabeça, e uma expressão de compreensão cobriu seu belo rosto, uma expressão que assustou Kierstaad mais do que quaisquer palavras poderiam.

— É verdade? — perguntou o drow calmamente. — As tribos precisam de Wulfgar, ou Kierstaad precisa dele?

— Como assim? — gaguejou o jovem, obviamente envergonhado.

— Berkthgar está furioso com você faz tempo — explicou o drow. — Talvez você não encontre uma posição que o agrade, então Berkthgar lidera as tribos.

Kierstaad se afastou bruscamente, com o rosto retorcido de raiva.

— Isso não tem relação com a posição de Kierstaad nas tribos — insistiu ele. — Meu povo precisa de Wulfgar, e então eu vim até ele.

— Ele não irá com você — disse Regis. — E você não consegue forçar ele a ir, eu suponho.

Com a frustração evidente em seu rosto, Kierstaad começou a apertar e soltar seus punhos ao seu lado. Ele olhou para a colina, então deu um passo naquela direção, mas o ágil Drizzt foi rápido em parar na frente dele.

— Ele não irá — disse o drow. — Até Berkthgar implorou que Wulfgar ficasse para liderar as tribos, mas esse, pelas palavras do próprio Wulfgar, não é o lugar dele no momento.

— Mas é!

— Não! — disse Drizzt com firmeza, desencorajando quaisquer argumentos de Kierstaad. — Não. E não só porque Wulfgar determinou que esse não é seu lugar. Eu fiquei realmente aliviado quando ele não aceitou a liderança de Berkthgar, porque eu também me importo com as tribos de Vale do Vento

Gélido.

Até mesmo Regis olhou para o drow com surpresa ante o que parecia um raciocínio sem lógica.

— Você não acredita que Wulfgar seja o líder de direito? — perguntou Kierstaad incrédulo.

— Não agora — respondeu Drizt. — Alguém aqui pode imaginar a agonia que esse homem sofreu? Ou pode medir os efeitos que se mantiveram dos tormentos causados por Errtu? Não, Wulfgar não é capaz no momento de liderar as tribos, ele está tendo dificuldades o bastante para liderar a si mesmo.

— Mas somos o sangue dele — tentou argumentar Kierstaad, no entanto, enquanto falava, as palavras pareciam vazias até mesmo para ele. — Se Wulfgar está sofrendo, ele deveria estar conosco, sob o nosso cuidado.

— E como vocês cuidariam das feridas no coração de Wulfgar? — perguntou Drizt. — Não, Kierstaad. Eu aplaudo suas intenções, mas suas esperanças são falsas. Wulfgar precisa de um tempo para se lembrar de quem realmente é, para se lembrar de tudo que já foi importante para ele. Ele precisa de tempo e precisa de seus amigos, embora eu não vá discutir sobre a importância do sangue, posso dizer com toda a honestidade que aqueles que mais amam Wulfgar estão aqui, não com as tribos.

Kierstaad começou a responder, mas apenas bufou e encarou a colina, sem ter uma resposta prática.

— Voltaremos logo — explicou o drow. — Antes do inverno, eu espero, ou na primavera logo a seguir, no máximo. Talvez Wulfgar reencontre a si mesmo na estrada com seus amigos. Talvez ele retorne ao Vale do Vento Gélido pronto para assumir a liderança que ele realmente merece e que as tribos realmente merecem.

— Se não...? — perguntou Kierstaad.

Drizt apenas deu de ombros. Ele estava começando a entender a profundidade da dor de Wulfgar e não podia oferecer garantias.

— Mantenha-o seguro — disse Kierstaad. Drizt assentiu. — Dê sua palavra — pressionou o jovem bárbaro.

— Nós cuidados uns dos outros — respondeu o drow. — Tem sido assim desde antes de sairmos de Vale do Vento Gélido para recuperar o trono de Bruenor no salão de Mítral há quase uma década.

Kierstaad continuou a encarar a colina.

— Minha tribo acampou ao norte daqui — ele explicou, se afastando lentamente. — Não é longe.

— Fique conosco até amanhã — ofereceu o drow.

— Mestre Camlaine tem comida muito boa — adicionou Regis esperançosamente. Drizt sabia apenas pelo fato de que ele estava disposto a dividir mais as porções que a dor de Kierstaad havia tocado seu amigo diminuto. Mas Kierstaad, obviamente envergonhado demais para encarar Wulfgar, apenas sacudiu a cabeça e voltou-se ao norte, através da tundra vazia.

— Você deveria dar uma surra nele — disse Regis, olhando colina acima para

Wulfgar.

— E no que ajudaria? — perguntou o drow.

— Acho que nosso amigo precisa de um pouco de humildade.

Drizzt sacudiu a cabeça.

— A reação dele ao toque de Kierstaad foi apenas isso: uma reação — explicou o drow. Ele estava começando a entender o humor de Wulfgar um pouco mais agora, porque Wulfgar acertar Kierstaad não foi um ato consciente. Drizzt lembrou de seus dias em Arena-Magthere, a escola dos drow para combatentes. É um ambiente sempre perigoso, onde inimigos se escondiam em todos os cantos. Drizzt havia visto reações assim, e havia ele mesmo reagido assim em diversas ocasiões. Wulfgar estava de volta a seus amigos, agora em um lugar bem mais seguro, mas emocionalmente ele ainda era prisioneiro de Errtu, com suas defesas constantes ainda de pé contra as intrusões do demônio e seus asseclas.

— Foi instinto, nada além disso.

— Ele podia ter pedido desculpas — respondeu Regis.

Não podia, não, pensou Drizzt, mas ele se manteve em silêncio. Uma ideia então veio na cabeça do drow, uma que punha um brilho particularmente cintilante em seus olhos cor de lavanda. Uma expressão que Regis havia visto muitas vezes antes.

— No que está pensando? — perguntou o halfling.

— Em gigantes — respondeu Drizzt com um sorriso astuto — e nos perigos para quaisquer caravanas que passarem.

— Você acha que eles nos atacam à noite?

— Acho que voltaram às montanhas, talvez planejando trazer um grupo de ataque à trilha — respondeu Drizzt com honestidade. — E nós estaríamos bem longe antes de eles sequer chegarem.

— Estaríamos? — ecoou Regis baixinho, ainda estudando os olhos brilhantes do drow, longe de ser um truque do sol que estava quase se pondo, e a forma como o olhar de Drizzt voltava para as montanhas cobertas de neve refulgindo ao sul. — No que está pensando?

— Não podemos esperar pelo retorno dos gigantes — disse o drow. — Também não desejo deixar nenhuma caravana futura à mercê do perigo. Talvez Wulfgar e eu precisemos sair hoje à noite.

O queixo de Regis caiu, com sua expressão de choque trazendo uma risada para os lábios do drow.

— Em meus dias com Montólio, o ranger que me treinou, aprendi muito sobre o trato de cavalos — Drizzt começou a explicar.

— Você quer levar um ou ambos os cavalos do mercador até as montanhas? — perguntou Regis, incrédulo.

— Não, não — respondeu Drizzt. — Montólio foi um excelente cavaleiro na sua juventude, antes de perder a visão. E os cavalos que ele escolhia montar eram os mais fortes e menos acostumados a selas. Mas ele tinha uma técnica, que

chamava de “botar o cavalo para correr”, para acalmar as montarias o suficiente para que se comportassem. Ele as levava para o campo aberto em uma guia bem longa e estalava um chicote atrás deles repetidamente para fazê-los correr em círculos controlados, mas amplos, às vezes até os fazendo pinotear.

— Isso não os fazia se comportar menos? — perguntou o halfling, pois sabia pouco sobre cavalos.

Drizzt sacudiu a cabeça:

— Montólio me explicou que os cavalos mais fortes têm energia demais. Sendo assim, ele os levava para fora e deixava que liberassem essa energia extra e, quando ele então os montava, eles continuavam fortes, mas sob controle.

Regis deu de ombros e assentiu, aceitando a história.

— O que isso tem a ver com Wulfgar? — ele perguntou, mas sua expressão mudou para uma de compreensão enquanto a pergunta ainda estava sendo feita. — Você quer botar Wulfgar para correr como Montólio fazia com os cavalos — raciocinou.

— Talvez ele precise de uma boa luta. E eu realmente desejo livrar a região de quaisquer problemas com gigantes.

— Levará horas para que cheguem às montanhas — estimou Regis, olhando para o sul. — Talvez mais, se os rastros dos gigantes não forem tão claros.

— Mas seremos bem mais rápidos que vocês três se vocês ficarem, como prometemos, com Camlaine — respondeu o drow. — Wulfgar e eu vamos nos reunir com vocês em dois ou três dias, bem antes de virarem após a Espinha do Mundo.

— Bruenor não vai gostar de ser deixado para trás — lembrou Regis.

— Então não conte a ele — instruiu o drow. Porém, antes que Regis respondesse, ele acrescentou — Você também não deve contar a Cattibrie. Explique apenas que eu e Wulfgar saímos durante a noite e prometemos retornar depois de amanhã.

Regis deu um suspiro frustrado — uma vez antes, Drizzt havia fugido, fazendo Regis prometer segredo, e uma Cattibrie furiosa havia quase espancado o halfling para que ele cedesse a informação.

— Por que é sempre eu quem deve ficar com seus segredos? — perguntou ele.

— Por que você está sempre enfiando seu nariz onde não é chamado? — respondeu Drizzt com uma risada.

O drow alcançou Wulfgar na extremidade oposta do acampamento. O homem imenso estava sentado sozinho, jogando pedras no chão, distraído. Ele não olhou para cima, nem ofereceu alguma expressão de desculpas, enterrando-as sob uma parede de raiva.

Drizzt entendia completamente e reconhecia o tormento que fervilhava logo abaixo da superfície. A raiva era sua única defesa contra essas memórias horríveis. Drizzt se abaixou e olhou para os olhos azuis pálidos de Wulfgar, mesmo que o homem imenso não o olhasse de volta.

— Você se lembra de nossa primeira luta? — perguntou o drow astutamente.

Agora Wulfgar resolveu olhar para o drow.

— Você quer me ensinar outra lição? — perguntou ele, com seu tom mostrando que estava mais do que pronto para aceitar o desafio.

As palavras feriram Drizzt profundamente. Ele se lembrou do último encontro furioso com Wulfgar, por causa do tratamento de bárbaro para com Cattibrie sete anos antes no salão de Mitral. Eles haviam lutado ferozmente, com Drizzt emergindo vitorioso. E ele se lembrou de sua luta contra Wulfgar, quando Bruenor havia capturado o rapaz e o trazido até o clã anão em Vale do Vento Gélido após os bárbaros terem tentado invadir Dez-Burgos. Bruenor havia dado a Drizzt a tarefa de treinar Wulfgar em batalha, e essas primeiras aulas entre os dois se provaram particularmente dolorosas para o jovem e orgulhoso bárbaro. Mas essas não eram as batalhas às quais Drizzt estava se referindo.

— Estou falando da primeira vez que lutamos lado a lado contra um inimigo de verdade — explicou.

Os olhos de Wulfgar se estreitaram enquanto ele parava para pensar na memória, um lampejo de sua amizade com Drizzt de muitos anos atrás.

— Carranca e os verbeeg — lembrou Drizzt. — Eu, você e Guenhwyvar indo de cabeça em um covil cheio de gigantes.

A raiva derreteu do rosto de Wulfgar. Ele conseguiu dar um sorriso — algo raro — e assentiu.

— Carranca deu trabalho — continuou Drizzt. — Quantas vezes acertamos aquele lá? Foi preciso que você lançasse o martelo para afundar a adaga...

— Isso foi há muito tempo — interrompeu Wulfgar. Ele não conseguiu manter o sorriso, mas pelo menos ele não voltou à raiva explosiva. Wulfgar chegou a um estado mais balanceado, mais parecido com sua atitude desinteressada, quase ambivalente de quando começaram a jornada.

— Mas você se lembra? — pressionou Drizzt, com seu sorriso crescendo no rosto, e o fulgor delator em seus olhos cor de lavanda.

— Por que...? — Wulfgar começou a perguntar, mas se interrompeu e começou a estudar seu amigo. Ele não havia visto Drizzt em um humor desses em muito tempo, mesmo bem antes de sua noite fatídica com a ainda rainha demônio Lolth no Salão de Mitral. Esse era um lampejo de Drizzt dos dias antes da busca para recuperar o reino dos anões, uma imagem do drow naquela época em que Wulfgar honestamente temia que a imprudência de Drizzt algum dia o pusesse em uma situação da qual não seriam capazes de escapar.

Wulfgar gostava da imagem.

— Temos alguns gigantes se preparando para emboscar viajantes na estrada — disse o drow. — Nosso ritmo para sair do vale será mais lento, agora que concordamos em acompanhar Mestre Camlaine. Parece que uma jornada paralela para lidar com esses saqueadores perigosos seja necessária.

Foi o primeiro sinal de um brilho ansioso nos olhos de Wulfgar que Drizzt havia visto desde que se reuniram na caverna de gelo após a derrota de Errtu.

— Você falou com os outros? — perguntou o bárbaro.

— Só você e eu — explicou Drizzt. — E Guenhwyvar, é claro. Ela não gostaria de ser deixada de fora.

A dupla saiu do acampamento logo após o pôr do sol, esperando por Cattibrie, Regis e Bruenor dormirem. Com o drow à frente, por não ter dificuldade de enxergar sob o céu estrelado da tundra, eles se voltaram diretamente para onde os rastros do gigante e da carroça se encontravam; então, Drizzt pôs a mão em um bolso e pegou a estatueta de ônix da sua pantera, colocando-a reverentemente sobre o solo.

— Venha a mim, Guenhwyvar — chamou ele suavemente.

Surgiu uma névoa, girando ao redor da estatueta, ficando mais e mais espessa, fluindo e se espiralando e assumindo a forma da grande pantera. Mais e mais densa foi ficando e então não havia mais névoa circulando a estatueta de ônix, mas sim a própria pantera. Guenhwyvar mirou Drizzt com olhos que possuíam uma inteligência além da indicada por sua forma felina.

Drizzt apontou para o rastro do gigante e Guenhwyvar, entendendo, assumiu a liderança.



Ela sabia assim que abriu os olhos que algo estava errado. O acampamento estava quieto, com os dois guardas dos mercadores sentados no banco da carroça, conversando baixo.

Cattibrie se apoiou sobre os cotovelos para observar melhor a cena. O fogo queimava baixo, mas ainda estava alto o suficiente para formar sombras dos sacos de dormir. Mais perto estava Regis, em posição fetal e tão perto do fogo que Cattibrie estava chocada com como seu amigo diminuto não havia pegado fogo. O monte que era Bruenor estava um pouco mais atrás, bem onde Cattibrie havia dito boa noite a seu pai adotivo. A mulher se sentou, então subiu sobre um joelho, levantando o pescoço, mas ela não conseguiu encontrar duas formas em particular entre os adormecidos.

Ela fez menção de ir até Bruenor, mas mudou de ideia e foi até Regis em vez disso. O halfling sempre parecia saber...

Uma sacudida de leve o fez apenas resmungar e se encolher mais. Uma sacudida mais intensa e um chamado de seu nome o fez apenas soltar palavrões e se encolher ainda mais.

Cattibrie o chutou no traseiro.

— Ei! — ele reclamou em voz alta, se sentando repentinamente.

— Para onde eles foram? — perguntou a mulher.

— Do que você tá falando, garota? — veio a voz sonolenta de Bruenor, já que o anão havia acordado com o grito de Regis.

— Drizzt e Wulfgar saíram do acampamento — explicou ela, então, virou seu olhar penetrante para Regis.

O halfling se contorceu sob seu escrutínio.

— Por que eu saberia? — argumentou ele, mas Cattibrie sequer piscou. Regis olhou para Bruenor em busca de apoio, mas viu o anão semidespido se aproximando lentamente, parecendo tão perturbado quanto Cattibrie, e aparentemente pronto, como ela, para direcionar sua ira na direção do halfling.

— Drizzt disse que voltaria para nós e a caravana amanhã, ou talvez depois de amanhã — admitiu o halfling.

— E para onde eles foram? — Cattibrie exigiu saber. Regis deu de ombros, mas Cattibrie o segurou pelo colarinho, levantando-o até deixá-lo de pé antes que ele sequer terminasse o movimento. — Você quer passar por isso de novo?

— Encontrar Kierstaad e pedir desculpas, suponho — disse o halfling. — Ele pelo menos merece isso.

— É bom o garoto ter algumas desculpas a oferecer — destacou Bruenor. Parecendo satisfeito, o anão voltou a ir na direção do seu saco de dormir.

Cattibrie, porém, continuou segurando Regis e balançando a cabeça.

— Ele não tem desculpas a oferecer — disse a mulher, atraindo novamente o anão para a conversa. — Não no momento, e não é isso o que foram fazer. — Ela se aproximou de Regis enquanto falava, mas o soltou. — Você precisa me contar — disse ela calmamente. — Você não pode estar fazendo isso. Se vamos atravessar Faerûn juntos, então precisamos de um pouco de confiança, coisa que você não está merecendo.

— Eles foram atrás dos gigantes — cuspiu Regis. Ele não conseguia acreditar que havia dito, mas também não podia negar a lógica do argumento de Cattibrie nem o olhar de lamento em seus belos olhos.

— Ah! — bufou Bruenor, batendo seu pé descalço e fazendo isso com tanta força que soava como se ele estivesse usando botas. — Pelos cérebros de um primo de orc de chapéu pontudo! Por que você não nos disse antes?

— Porque você teria me feito ir — discutiu Regis, mas sua voz perdeu o toque de raiva quando Cattibrie veio bem em frente a seu rosto.

— Você sempre parece saber demais e falar de menos — rosnou ela. — Como quando Drizzt saiu do Salão de Mitral.

— Eu escuto — respondeu Regis com um dar de ombros impotente.

— Se veste — instruiu Cattibrie ao Regis, que só olhou para ela, incrédulo.

— Você a ouviu! — rugiu Bruenor.

— Vocês querem ir para lá? — perguntou o halfling, apontando para a escuridão vazia que era a tundra à noite. — Agora?

— Não vai ser a primeira vez que eu arranquei aquele maldito elfo da boca de um yeti da tundra — bufou o anão, indo até seu saco de dormir.

— Gigantes — corrigiu Regis.

— Pior ainda! — Bruenor rugiu ainda mais alto, acordando o resto do acampamento.

— Mas não podemos sair — protestou Regis, fazendo um gesto na direção dos três mercadores e seus guardas. — Nós prometemos guardá-los. E se os

gigantes vierem atrás deles?

Isso trouxe uma expressão preocupada nos cinco membros da caravana de mercadores, mas Cattibrie sequer piscou com a ideia ridícula. Ela continuou olhando firmemente para Regis e para as posses dele, incluindo a nova maçã de cabeça de unicórnio que um dos ferreiros de Bruenor havia forjado para ele, um belo item de mitral e aço negro com safiras azuis como olhos.

Com um suspiro profundo ele vestiu sua túnica. Eles estavam fora em uma hora, recuando para o ponto onde os rastros da carroça, rastros de gigante e agora rastros de bárbaro e drow se encontravam. Eles tiveram muito mais dificuldade em encontrá-lo do que Wulfgar e Drizzt, com a visão noturna superior dos drow. Porque, ainda que Cattibrie usasse um diadema encantado que permitia que enxergasse no escuro, ela não era uma ranger e não poderia se igualar aos sentidos apurados e treinamento de Drizzt. Bruenor se abaixou, cheirando o chão, então os liderou pela escuridão.

— ...Provavelmente serei engolido por yetis à espreita — resmungou Regis.

— Posso atirar mais alto, então — respondeu Cattibrie, segurando seu arco mortal. — Acima da barriga, para que você não tenha um buraco quando a gente te tirar de lá.

Claro que Regis continuou a resmungar, mas manteve sua voz mais baixa, sem deixar Cattibrie ouvir para que ela não pudesse oferecer mais nenhuma resposta sarcástica.



Eles passaram as horas escuras antes do amanhecer sentindo seu caminho sobre o sopé rochoso da Espinha do Mundo. Wulfgar reclamou muitas vezes, dizendo que poderiam ter perdido o rastro, mas Drizzt tinha fé em Guenhwyvar, que continuava aparecendo à frente deles, uma sombra mais escura contra o céu noturno, no alto de aflorações rochosas.

Logo após o raiar do dia, enquanto se moviam ao longo de um caminho tortuoso em uma montanha, a fé do drow na pantera foi confirmada quando a dupla passou por uma pegada bem específica, uma bota imensa, junto a uma depressão baixa e lamacenta na trilha.

— Uma hora à frente, não mais do que isso — explicou Drizzt, examinando a pegada. Ele olhou de novo para Wulfgar e sorriu abertamente, com os olhos cor de lavanda praticamente faiscando. O bárbaro, mais do que pronto para uma luta, assentiu.

Seguindo a liderança de Guenhwyvar, eles escalaram cada vez mais alto até que, sobre eles, a terra parecia desaparecer de repente, com a trilha terminando em uma face íngreme do penhasco. Drizzt subiu primeiro, indo de sombra a sombra, sinalizando para Wulfgar segui-lo quando via que o caminho estava livre. Eles chegaram à lateral de um cânion, uma ravina profunda e rochosa cercada em

todos os quatro lados por montanhas, embora a barreira à direita deles, ao sul, não estivesse completa, deixando uma saída para o vale. A princípio, eles supuseram que o acampamento dos gigantes fosse lá embaixo, na ravina, escondido entre as rochas, mas então Wulfgar viu uma linha de fumaça surgindo por detrás de uma parede de pedregulhos no penhasco quase diretamente do outro lado, a cerca de quarenta e cinco metros de sua posição.

Drizzt escalou uma árvore próxima, conseguindo um ângulo melhor, e logo confirmou que aquele era o acampamento dos gigantes. Uma dupla deles estava sentada atrás das pedras, comendo alguma coisa. O drow analisou a paisagem. Ele podia contornar, assim como Guenhwyvar, sem descer ao vale.

— Você consegue alcançá-los a um lance de martelo daqui? — perguntou ele a Wulfgar.

O bárbaro assentiu.

— Vai em frente, então — disse o drow. Com uma piscadela, ele começou a ir pela esquerda, movendo-se sobre a borda do penhasco e seguindo à beira dele. Guenhwyvar também seguiu, escolhendo uma rota mais alta que Drizzt ao longo da face do penhasco. O drow se movia como uma aranha, escalando de extremidade a extremidade, enquanto Guenhwyvar seguiu sobre ele em uma série de saltos poderosos, cobrindo seis metros a cada pulo. Em meia hora, surpreendentemente, o drow havia se movido além da borda norte, ao redor da face oeste e a seis metros aproximadamente dos gigantes aparentemente desavisados. Ele sinalizou para Wulfgar, então firmou seus pés e respirou fundo. Sem querer ser visto, ele chegou um pouco abaixo do nível da prateleira e parede de pedra, e então mediu a corrida curta que deveria fazer, e em seguida a distância para saltar para a prateleira dos gigantes. Ele não queria usar as mãos para aterrissar com segurança, preferindo chegar com ambas as cimitarras sacadas e em prontidão.

Ele conseguiria, decidiu, então olhou para Guenhwyvar. A pantera estava empoleirada em uma prateleira alguns trinta metros acima dos gigantes. Drizzt abriu sua boca em um rugido de mentira.

A grande pantera respondeu, mas o rugido dela estava longe de ser silencioso. Ele sacudiu as paredes das montanhas, chamando a atenção dos gigantes e quaisquer criaturas em um raio de quilômetros.

Com um uivo, os gigantes se levantaram. O drow correu silenciosamente ao longo da borda e saltou em posição.

Gritando para Tempus, o deus bárbaro da guerra, Wulfgar ergueu Presa de Égide... porém hesitou, ferido pelo som daquele nome. O nome de um deus a quem havia venerado, mas para quem não havia rezado em tantos anos. Um deus que ele sentiu que o abandonara nas profundezas do abismo. Ondas de turbulência emocional surgiram sobre ele, fazendo-o afundar direto naquele lugar horrendo da escuridão de Errtu.

E deixando Drizzt terrivelmente exposto.



Eles estavam chutando tanto quanto rastreando, porque, embora Cattibrie pudesse enxergar bem no escuro, sua visão noturna ainda não podia se igualar à do drow e Bruenor, apesar de um rastreador habilidoso, não podia se igualar à habilidade de caça de Guenhwyvar. Ainda assim, quando ouviram o rugido da pantera ecoando pelas rochas ao redor deles, souberam que haviam adivinhado bem.

Então correram, com o ritmo de Bruenor se igualando aos passos longos e graciosos de Cattibrie. Regis nem tentou alcançá-los. Sequer tentou seguir o mesmo caminho. Enquanto Bruenor e Cattibrie seguiram direto na direção do rugido, Regis seguiu ao norte, subindo por uma trilha mais fácil, ainda que levemente íngreme. O halfling não estava ansioso para entrar em nenhuma briga, muito menos uma contra gigantes, mas ele realmente queria ajudar. Talvez ele pudesse encontrar um ponto de vantagem do qual ele poderia gritar instruções a seus amigos. Talvez pudesse encontrar um lugar de onde poderia jogar pedras — e era bom de mira — nos gigantes de uma distância segura. Talvez pudesse encontrar...

Um tronco de árvore, pensou o halfling, um pouco distraído enquanto ele corria ao longo de uma curva e se chocou contra um tronco sólido.

Não. Não era um tronco, percebeu Regis. Árvores não usavam botas.



Dois gigantes se levantaram para procurar por Guenhwyvar, e dois gigantes notaram a aparição súbita do drow que saltava. Drizzt havia calculado o tempo e a direção de seu salto com perfeição, chegando à borda da prateleira em equilíbrio perfeito. Mas ele não havia contado com dois oponentes aguardando por ele. Ele havia esperado que Wulfgar houvesse derrubado um, ou pelo menos distraído a criatura o suficiente para que o drow estivesse com a base firme.

Improvizando rapidamente, o drow conjurou seus poderes mágicos inatos — embora poucos permanecessem após todos esses anos na superfície — e criou um globo de escuridão impenetrável. Ele o centralizou na parede de trás, a três metros do chão para que bloqueasse a visão dos gigantes, mas, uma vez que o raio do globo era tão longo quanto Drizzt era alto, o globo deixou as pernas deles visíveis para Drizzt. Ele foi rápido e com força, se abaixando e cortando abertamente com suas cimitarras, Fulgor e a recém nomeada, Morte Gélida .

Os gigantes chutavam e batiam os pés, se abaixavam e balançavam seus tacapes freneticamente, e embora fosse tão provável que atingissem uns aos outros quanto ao drow, um gigante poderia aguentar um impacto direto do tacape de outro gigante.

Drizzt não podia.



Maldito seja Errtu! Quantos males havia sofrido? Quantos ataques ao seu corpo e a sua mente? Ele sentiu novamente as pinças de Bizmatec se fechando em seu pescoço, sentiu as dores graves dos socos de quando Errtu batia nele enquanto estava caído na imundície, e então a dor aguda do fogo de quando o demônio o arrastava pelas chamas que sempre cercavam sua forma horrenda. E ele sentiu o toque gentil e atraente das súcubos, talvez o pior de todos os tormentos.

E agora seus amigos precisavam dele. Wulfgar sabia disso, podia ouvir a batalha acontecendo. Ele deveria ter aberto a batalha com um lance de Presa de Égide, deveria ter desequilibrado os gigantes, talvez até derrubado um deles. Ele sabia e queria desesperadamente ajudar seu amigo, e ainda assim seus olhos não estavam vendo a luta entre Drizzt e os gigantes. Eles estavam olhando novamente para os redemoinhos da prisão de Errtu.

— Maldito seja! — gritou o bárbaro, e ele construiu uma parede de pura raiva vermelha, tentando bloquear as visões apenas com sua fúria.



Era certamente o maior gigante que Regis havia visto, com seis metros de altura e tão largo quanto alguns lugares que Regis já chamou de casa. Regis olhou para sua nova maçã, sua maçã pequenina, e duvidou que pudesse sequer causar um hematoma no gigante. Ele olhou para ver o monstro se abaixando, com uma mão imensa — uma mão grande o bastante para espremê-lo até a morte — o alcançando.

— Uma refeição rápida, então? — disse a criatura imensa em uma voz surpreendentemente sofisticada para um gigante. — Não é muito, mas um pouco é melhor do que nada.

Regis prendeu a respiração e pôs sua mão sobre o peito, sentindo-se como se estivesse a ponto de desmaiar — e então sentindo uma pressão familiar em seu colarinho. Ele estendeu a mão por dentro de sua túnica e puxou uma joia, um rubi grande balançando como pingente de uma corrente.

— É bonito, não é? — ele perguntou de forma inocente.

— Eu acho que gosto de meus roedores esmagados — respondeu o gigante, e logo subiu seu pé imenso, e Regis fugiu com um gritinho. Um único passo longo fez com que o pé do gigante ficasse logo à frente dele, porém, e ele não tinha para onde fugir.



Drizzt rolou no chão, chutando uma perna gigante, recolhendo seu ombro enquanto atingia a pedra e se levantando de forma ágil, revertendo a direção e então cortando com Fulgor na panturrilha imensa. Esse corte arrancou um rugido de dor, e então veio outro grito. Era Wulfgar. A maldição do bárbaro foi seguida por uma explosão de pedra quando algo, o que um Drizzt aliviado supôs ser Presa de Égide, se chocava com força contra o penhasco.

O projétil quicou na parede de pedra, em direção ao ar além, onde o drow pôde ver que era uma rocha, jogada por outro gigante, sem dúvida, e não um martelo de guerra.

Ainda pior para Drizzt, um dos gigantes se afastou o suficiente da borda para ver ao redor do globo de escuridão.

— Ah, seu rato! — disse o gigante, levantando seu tacape.

Guenhwyvar saltou nove metros de seu poleiro para investir no gigante que estava abaixado bem nos ombros, um míssil de trezentos quilos com garras cortantes e dentes afiados. Pego de surpresa e desequilibrando, o gigante caiu sobre a parede de pedra e foi direto para o ar, levando Guenhwyvar consigo. Drizzt, desviando de outro chute teimoso, gritou o nome da gata, mas teve que se virar e se focar no gigante restante, que chutava.

Quando o gigante que caía girou no ar, Guenhwyvar saltou novamente indo bem longe, de volta ao penhasco onde Wulfgar estava batalhando contra seus demônios internos. A gata bateu com força contra uma parede, bem abaixo do bárbaro, e ela se agarrou desesperadamente ali, surrada e tremendo, enquanto o gigante continuava sua descida, se chocando contra várias pedras no caminho. E o gigante caiu, mais de trinta metros antes de parar, acabado e gemendo de dor, sobre um afloramento rochoso.



Outra explosão sacudiu a borda onde Drizzt batalhava contra o gigante, depois uma terceira. O barulho súbito e chocante finalmente libertou Wulfgar de suas memórias sombrias. Ele viu Guenhwyvar sofrendo para se segurar na borda, com nada abaixo dela até o fundo da ravina. Ele viu o globo de escuridão de Drizzt, e de vez em quando um refulgir de luz azulada quando o drow descia rapidamente sua cimitarra sob o globo, mas acima da parede de pedra, que bloqueava a visão. Ele viu a cabeça do gigante quando ele se levantou, e então mirou.

Porém outra rocha se chocou contra a parede do penhasco, ricocheteando na pedra e batendo direto na lateral do gigante, que caiu para a frente, para o nada. E outra atingiu a parede logo abaixo da posição de Wulfgar, quase o fazendo cair.

O bárbaro localizou quem as estava lançando, mais três gigantes em uma borda abaixo, à direita, bem escondidos sobre uma barreira de pedra, e provavelmente com uma caverna na parede do penhasco atrás deles. O terceiro lançou sua rocha na direção de Wulfgar, e o bárbaro precisou mergulhar para evitar ser esmagado.

Ele se levantou e teve que correr de novo quando mais duas rochas surgiram. Com um rosnado — para nenhum deus, apenas um grunhido primordial —, Wulfgar levou Presa de Égide sobre sua cabeça e devolveu o lance. O poderoso martelo de guerra foi de um lado a outro para atingir a pedra por trás dos gigantes, que se abaixaram. Em resposta ao impacto, ele arrancou um pedaço de tamanho considerável da parede de pedra. Os gigantes se levantaram se encarando, obviamente impressionados com o dano que a arma havia causado na pedra. Os três se moveram, tropeçando uns nos outros para pegar a arma.

Mas Presa de Égide desapareceu e, quando retornou magicamente para as mãos de Wulfgar, o bárbaro pôde ver os três gigantes espalhados sobre a parede em uma visão clara.



Cattibrie e Bruenor vieram à beirada do cânion, no mesmo lado que Wulfgar, mas mais ao sul, a cerca de meio caminho entre o bárbaro e os três gigantes. Eles chegaram a tempo de ver o próximo lance de Presa de Égide. Um dos gigantes conseguiu voltar para trás da parede protetora, e um segundo estava a caminho dela quando o martelo de guerra se chocou contra ele, derrubando o gigante nas costas do terceiro. Por maior que fosse o impacto, ele não matou o gigante. Nem a flecha mágica de rastro prateado que Cattibrie lançou de Taulmaril, acertando as costas do mesmo gigante.

— Ah, vocês dois vão roubar toda a diversão! — resmungou Bruenor, correndo para o sul, procurando uma maneira de chegar nos gigantes. — Tenho que arrumar um arco anão.

— Um arco? — perguntou Cattibrie de forma cética enquanto ajustava outra flecha. — Quando você aprendeu a trabalhar com madeira?

Quando ela terminou, Presa de Égide veio girando novamente. Bruenor apontou enfaticamente para o martelo:

— Arco anão! — explicou ele com uma piscadela, então correu.

Embora feridos, os gigantes conseguiram se reagrupar bem. Subiu então o primeiro gigante, com uma rocha imensa sobre sua cabeça.

A próxima flecha de Cattibrie afundou naquela pedra, a cortando, e as duas metades escorregaram, atingindo o gigante na cabeça. O segundo gigante foi rápido, lançando a sua para atingir Cattibrie, mas errando por muito. Ele conseguiu abaixar a tempo de desviar de sua próxima flecha, porém. O projétil se afundou na parede do penhasco. O terceiro gigante mirou em Wulfgar enquanto Presa de Égide ainda retornava para a mão do homem, e o bárbaro teve que

mergulhar novamente para evitar ser esmagado. Ainda assim, a rocha se desfez na parede de trás em um ângulo inesperado, fazendo um corte doloroso no quadril de Wulfgar.

Olhando para ele, Cattibrie viu que o bárbaro tinha um problema ainda maior, porque, além dele, na parede norte e mais acima, estava ainda outro gigante. Aquele era imenso, segurando uma rocha sobre sua cabeça que parecia ser capaz de derrubar tanto o bárbaro quanto a borda onde ele se encontrava.

— Wulfgar! — gritou Cattibrie em aviso, acreditando que o homem estava condenado.



Drizzt não havia testemunhado nada da troca de projéteis, embora ele tenha conseguido um respiro o suficiente de seus desvios e cortes para ver que Guenhwyvar estava bem. A pantera havia conseguido chegar à borda mais baixa e, embora obviamente ferida, ela parecia mais com raiva por não poder voltar com facilidade para a luta.

Os chutes do gigante pareciam mais lentos agora. Enquanto o gigante se cansava, suas pernas doíam de cortes profundos demais. A única dificuldade que o drow ágil tinha era garantir que não escorregaria na quantidade cada vez maior de sangue.

Então ele ouviu o grito de Cattibrie e ficou tão chocado que desacelerou demais. A bota do gigante o atingiu, o acertando em cheio e o lançando em um mergulho para o lado oposto da borda, além da proteção do globo de escuridão. Se levantando rapidamente, ignorando a dor, Drizzt correu pela parede de pedra, escalando mais de três metros antes do gigante vir atrás dele, se abaixando, acreditando que sua presa estava no chão.

Drizzt caiu nos ombros do gigante, enrolando suas pernas no pescoço e enfiando ambas as suas cimitarras nas laterais dos olhos dele. O gigante uivou e se levantou. O mostro tentou acertar a fonte de sua dor, mas o drow era rápido demais. Em um rolamento das costas do gigante abaixo e caindo habilidosamente de pé, Drizzt correu para a beira da borda, saltando para a barricada rochosa.

O gigante golpeava seus olhos rasgados, cego pelos cortes e pelo sangue. Ele sacudia as mãos freneticamente e se virou na direção do som dos movimentos do drow, indo agarrá-lo.

Mas Drizzt já não estava mais lá, e sim girando ao redor do gigante e o perseguindo por trás, cutucando a criatura para o fazer continuar se movendo enquanto estendia a mão na direção da borda, se desequilibrando. Uivando de dor, o gigante tentou se virar, mas isso fez Drizzt agir com mais intensidade ainda, com as cimitarras cortando o queixo do ser abaixado.

O gigante tentou se debater para trás, mas caiu no vazio.



Wulfgar se virou com o chamado de Cattibrie, mas não teve tempo de atacar primeiro ou desviar. Cattibrie levantou seu arco e mirou, mas o gigante imenso atacou primeiro.

A pedra passou por Wulfgar, por Cattibrie e Bruenor, na direção da borda ao sul. Quicando de leve da parede de pedra que estavam usando como bloqueio, acertou um gigante no peito, lançando-o de volta no chão. Olhando para sua flecha sacada, uma Cattibrie chocada viu Regis sentado confortavelmente no ombro do gigante.

— Esse ratinho... — sussurrou ela baixinho, genuinamente impressionada.

Agora todos os três — gigante, Wulfgar e Cattibrie — voltaram suas atenções para a borda inferior. Flechas de raio zuniam uma após a outra, pontuada por mais um lance de Presa de Égide, ou o som estrondoso de um pedregulho lançado por um gigante. A força pura do ataque logo deixou os três gigantes tontos e se abaixando.

Presa de Égide atingiu um deles no ombro quando ele tentou correr para o lado por uma trilha oculta. A força do golpe do martelo o girou a tempo de ver a próxima flecha, logo antes do projétil atravessar seu rosto feio. Ele caiu estatelado. Um segundo gigante apareceu, com uma rocha no alto para lançar, apenas para ser atingido por um pedregulho imenso no peito e voar para longe. O terceiro, muito ferido, ficou abaixado por trás da parede, não ousando sequer se arrastar pelos quatro metros e meio até a abertura da caverna na parede que tinha atrás de si. Com a cabeça abaixada, ele não viu o anão escalar e se pôr em posição em uma borda acima dele, embora tenha olhado para cima quando ouviu o rugido de Bruenor durante seu salto. O machado do rei anão, enterrado no cérebro do gigante, ganhou mais uma ranhura.

CAPÍTULO 3



Espelho inconveniente

— **B**em você faria em esse aí investigar — disse Giunta, o Divinador, ao Mão enquanto o homem saía da casa do mago. — Perigo eu sinto, e ambos sabemos quem pode ser, embora falar o nome tememos.

Mão murmurou uma resposta e seguiu seu caminho, feliz de estar longe do mago volátil e da forma particularmente irritante de Giunta de estruturar uma frase, uma maneira que o mago dizia vir de outro plano de existência, mas que Mão acreditava ser simplesmente a forma de Giunta impressionar aqueles ao seu redor. Ainda assim, Giunta era útil, e Mão reconhecia isso, porque da outra dezena de magos que a casa Basadoni frequentemente utilizava, nenhum poderia desvendar mistérios melhor do que Giunta. Apenas sentindo as emanções das moedas estranhas, Giunta reconstruiu de forma praticamente completa a conversa entre Mão, Kadran e Sharlotta, assim como a identidade de Taddio e quem entregou as moedas. Olhando mais a fundo, a expressão de Giunta havia azedado profundamente, e, à medida que ele descrevia a atitude e aparência geral daquele que entregara as moedas ao Taddio, tanto ele quanto Mão começaram a encaixar as peças do quebra-cabeças.

Mão conhecia Artemis Entreri. Assim como Giunta, e era de conhecimento comum dentre o povo das ruas que Entreri havia saído de Porto Calim atrás do drow que provocara a queda de Pasha Pook, e que o drow aparentemente estava vivendo em uma cidade anã não muito longe de Lua Argêntea.

Agora que suas suspeitas apontavam para uma direção específica, Mão sabia que era hora de parar com a reunião de informações de forma mágica para usar métodos mais convencionais. Ele foi até as ruas, aos muitos espões, e abriu os olhos da guilda poderosa de Pasha Basadoni. Então ele começou a se dirigir à casa principal para falar com Sharlotta e Kadran, mas mudou de ideia. De fato, Sharlotta havia falado a verdade quando disse que desejava conhecimento sobre seus inimigos.

Era melhor para Mão que ela não soubesse.



Seu quarto mal combinava com um homem que havia chegado tão longe na hierarquia das ruas. Ele havia sido um mestre de guilda, ainda que por pouco tempo, e podia exigir quantias imensas de qualquer casa na cidade simplesmente como pagamento por seus serviços. Entreri não se importava muito com a mobília esparsa da taverna barata, com a poeira assentada nos peitoris das janelas e com o barulho das prostitutas e seus clientes nos quartos próximos.

Ele se sentou na cama e pensou sobre suas opções, reavaliando todos os seus movimentos desde seu retorno a Porto Calim. Havia sido um pouco imprudente, ele percebeu, principalmente em ir até o rapaz idiota que agora dizia comandar seu antigo território e ao mostrar sua adaga ao pedinte na antiga casa de Pook. Talvez, Entreri percebeu, aquela jornada e encontro não haviam sido coincidência ou azar, mas um planejamento inconsciente. Talvez ele quisesse se revelar àqueles que estivessem dispostos a prestar atenção o suficiente. Mas o que isso queria dizer? Ele não podia evitar refletir. Como as estruturas das guildas haviam mudado e onde nessas hierarquias Artemis Entreri se encaixaria? E, mais importante, onde Artemis Entreri queria se encaixar?

Essas respostas estavam além de Entreri naquele momento, mas ele percebeu que não podia se dar ao luxo de se sentar e aguardar para que outros o encontrassem. Ele deveria obter algumas respostas, pelo menos, antes de lidar com as casas mais poderosas de Porto Calim. Estava tarde, já havia passado há muito da meia noite, mas o assassino vestiu uma capa escura e foi às ruas mesmo assim.

As visões, sons e cheiros o fizeram voltar aos tempos em que era mais jovem, quando ele frequentemente se aliava à escuridão noturna e rejeitava a luz do dia. Ele notou antes mesmo que sáísse da rua que muitos olhares haviam repousado sobre ele, e sentiu que eles se focavam com um interesse mais que passageiro, em uma atenção maior do que a que um mercador estrangeiro poderia esperar. Entreri se lembrou de seus dias nessas ruas, os métodos e velocidade com que as informações eram passadas adiante. Ele já estava sendo vigiado, ele sabia, e provavelmente por várias guildas diferentes. Provavelmente a pessoa responsável pela taverna onde ele estava se hospedando ou algum dos clientes, talvez, o reconheceria, ou reconheceria o suficiente dele, para levantar suspeitas. O povo da periferia de Porto Calim vivia à beira do desastre a cada minuto de cada dia. Logo, eles possuíam um senso de alerta além de qualquer coisa que diversas outras culturas poderiam sonhar em ter. Como ratos da pradaria, roedores que viviam em complexos de tocas extensos com milhares de habitantes, o povo das ruas de Porto Calim havia desenvolvido diversos sistemas de aviso: gritos e assovios, acenos e até mesmo a simples postura.

Sim, Entreri sabia enquanto caminhava pela rua silenciosa, com seus passos treinados não fazendo um som: eles o estavam vigiando.

Havia chegado a hora de ele começar a fazer suas próprias buscas — e ele sabia por onde começar. Diversas curvas o levaram à Avenida Paraíso, um lugar particularmente acabado onde ervas potentes eram comercializadas abertamente, assim como armas, bens roubados e companhia carnal. Como uma zombaria da

cultura em si, a Avenida Paraíso era o pináculo do hedonismo dentre as classes mais baixas. Aqui um pedinte, se conseguisse umas moedas extras, poderia, por alguns momentos preciosos, se sentir como um rei, poderia se cercar por damas perfumadas e absorver substâncias alucinógenas o suficiente para se esquecer dos ferimentos que se espalhavam em sua pele imunda. Aqui, alguém como o rapaz que Entreri havia pagado em seu antigo território poderia viver, por algumas horas, a vida de Pasha Basadoni. Claro que tudo era falso: fachadas chiques em prédios repletos de ratos, roupas sofisticadas em garotinhas assustadas ou prostitutas de olhar morto, perfumadas com cheiros baratos para ocultar os meses de suor e poeira sem um banho apropriado. Mas mesmo o luxo falso era o suficiente para a maioria das pessoas nas ruas, cujos sofrimentos constantes eram reais até demais.

Entreri caminhou lentamente pela rua, afastando sua introspecção e prestando atenção ao ambiente, estudando cada detalhe. Ele acreditou ter reconhecido mais de uma das prostitutas mais velhas, mas, na verdade, Entreri nunca havia sucumbido às tentações nada saudáveis e completamente indecorosas como as que podiam ser encontradas na Avenida Paraíso. Seus prazeres carnavais, nas raras ocasiões que desfrutara deles, porque ele os considerava uma fraqueza àquele que aspirasse ser o lutador perfeito, vieram dos haréns de pashas poderosos, e ele nunca teve tolerância alguma para qualquer substância intoxicante, para qualquer coisa que afetasse sua mente perspicaz e o deixasse vulnerável. Ele viera à Avenida Paraíso com frequência, porém, para se encontrar com outros fracos demais para resistir. As prostitutas nunca gostaram dele, nem ele perdeu seu tempo com elas, embora ele soubesse, assim como todos os pashas, que elas poderiam ser uma fonte valiosa de informação. Entreri simplesmente não conseguia se forçar a acreditar em uma mulher que vivia dessa linha específica de serviço.

Sendo assim, ele agora estava passando mais tempo analisando os capangas e punguistas e achou interessante o fato de que um dos punguistas também o estava estudando. Escondendo um sorriso, ele até mudou sua trajetória para ficar mais perto do jovem tolo.

Naturalmente, Entreri estava a dez passos de distância quando o ladrão veio por trás dele, passando direto e “escorregando” no último instante para dar cobertura a sua mão que se estendia para pegar a bolsa de Entreri.

Uma fração de segundo depois, o suposto ladrão havia desequilibrado, sido forçado para baixo, com a mão de Entreri segurando firmemente as pontas de seus dedos, espremendo e causando uma dor peculiar no braço do homem. Então saiu a adaga cravejada de joias, rápida, mas silenciosamente, com sua ponta fazendo um pequeno ferimento na palma da mão do homem enquanto Entreri aproximou seu ombro para mais perto, na intenção de ocultar o movimento e aliviar seu aperto paralisante.

Obviamente confuso com o alívio da pressão na palma de sua mão dolorida, o ladrão moveu sua mão livre para seu próprio cinto, puxando sua capa e pegando uma faca longa.

Entreri olhou intensamente para a adaga, concentrando-se nela, a instruindo a fazer seu trabalho mais sombrio, usando sua magia para começar a sugar a própria força vital do ladrão tolo.

O homem enfraqueceu, sua adaga caiu na rua de forma inofensiva e tanto seus olhos e sua mandíbula se abriram em uma tentativa horrorizada, agonizante e, por fim, fútil de gritar.

— Você sente o vazio — sussurrou Entreri para ele. — A impotência. Você sabe que eu tenho não só sua vida, mas sua própria alma em minhas mãos.

O homem não se moveu — ele não podia.

— Não é? — perguntou Entreri, fazendo com que o homem, agora ofegante, assentisse.

— Diga — pediu o assassino —, há algum halfling nas ruas nesta noite?

Enquanto falava, ele interrompeu um pouco o processo de roubo de vida, e a expressão do homem mudou novamente, só um pouco, para uma de confusão.

— Halflings — explicou o assassino, enfatizando sua pergunta ao sugar com mais intensidade da força vital do homem novamente, com tamanha força que a única coisa que mantinha o homem de pé era o corpo de Entreri.

Com sua mão livre, tremendo violentamente a cada centímetro de seu movimento, o ladrão apontou mais além da avenida na direção geral de algumas casas que Entreri conhecia bem. Ele até considerou fazer uma ou outra pergunta mais específica, mas decidiu não seguir em frente, percebendo que já poderia ter revelado demais sobre sua identidade apenas pela fome de sua adaga cravejada de joias.

— Se eu vir você novamente, eu vou te matar — disse o assassino de forma tão completamente calma que todo o sangue drenou do rosto do ladrão. Entreri o soltou e ele saiu cambaleante, caindo de joelhos e seguindo se arrastando. Entreri sacudiu a cabeça, enojado, se perguntando — e não pela primeira vez — o porquê de sequer voltar para essa cidade miserável.

Sem sequer se importar em olhar e garantir que o ladrão continuaria a se afastar, o assassino foi rapidamente rua abaixo. Se aquele halfling em específico ainda estava vivo e por ali, Entreri poderia imaginar em qual dessas construções ele poderia estar. A central, maior das três, a Aposto em Cobre, já fora a casa de apostas favorita de muitos dos halflings na área das docas de Porto Calim, principalmente por causa dos bordéis contando com halflings na equipe na parte de cima e o covil de erva-de-fumo marrom thayana nos fundos. De fato, Entreri realmente viu a muitos — levando em consideração que os halflings eram incomuns em Porto Calim — do povo pequeno espalhados pelas diversas mesas na sala comunal quando entrou. Ele examinou a cada mesa lentamente, tentando imaginar como seu antigo amigo se pareceria agora que vários anos haviam se passado. O halfling certamente estaria mais largo em sua barriga, sem dúvidas, porque ele amava comidas sofisticadas e havia alcançado uma posição que permitiria que pudesse pagar por dez refeições ao dia se assim quisesse.

Entreri encontrou um assento livre onde seis halflings jogavam dados, com

cada um se movendo tão rapidamente que era quase impossível para um apostador novato conseguir sequer saber que número o que estava na cabeceira da mesa estava pedindo e que halfling estava pegando qual prêmio por quais vitórias de que jogada. Entreri entendeu, porém, e percebeu, o que o fez se divertir, nada surpreso, que todos os seis estavam trapaceando; parecia mais uma competição de quem pegaria mais moedas o mais rápido do que qualquer tipo de aposta, e todos os seis pareciam igualmente concentrados na tarefa, tanto que Entreri percebeu que cada um provavelmente sairia com quase a mesma quantidade de moedas com a qual havia iniciado o jogo.

O assassino soltou quatro peças de ouro na mesa e pegou alguns dados, o jogando de forma desinteressada. Logo antes do dado parar de rolar, o halfling mais próximo estendeu a mão para pegar as moedas, mas Entreri foi o mais rápido, batendo no pulso do halfling e o prendendo contra a mesa.

— Mas você perdeu! — ganiu o pequeno halfling, e a movimentação enlouquecida parou abruptamente, com os outros cinco olhando para Entreri e mais de um pronto a pegar em armas. A jogatina parou em diversas outras mesas também, com toda a área no salão comunal se focando na confusão que estava pronta para explodir.

— Eu não estava jogando — disse Entreri calmamente, sem soltar o halfling.

— Você pôs dinheiro e jogou dados — um deles reclamou. — Isso é jogar.

O olhar frio de Entreri fez com que o halfling que havia acabado de falar se silenciasse.

— Eu estou jogando quando disser que estou, não antes — explicou. — E só cubro apostas que são anunciadas abertamente antes que eu jogue.

— Você viu como a mesa estava se movendo — um terceiro ousou argumentar, mas Entreri o interrompeu com uma mão levantada e um aceno de cabeça.

Ele olhou para o apostador à sua direita, aquele que havia ido até suas moedas, e esperou um momento para que o resto do salão se acalmasse e voltasse a cuidar de suas vidas.

— Você quer as moedas? Elas, e o dobro delas, serão suas — explicou ele, e a expressão do halfling ganancioso foi de pânico a um sorriso de olhos brilhantes. — Não vim jogar, mas sim fazer uma pergunta simples. Dê uma resposta, e as moedas serão suas.

Enquanto falava, Entreri foi até sua bolsa e tirou mais moedas — mais que o dobro do número que o halfling havia pegado.

— Bom, mestre... — começou o halfling.

— Do'Urden — respondeu Entreri sem hesitar, embora ele tenha tido que sufocar uma risada ante a ironia após ter ouvido o nome sair de sua boca. — Mestre Do'Urden de Lua Argêntea.

Todos os halflings na mesa o olharam com curiosidade, porque o nome incomum soava familiar a todos eles. Na verdade, e eles foram percebendo um a um que conheciam aquele nome. Era o nome do protetor drow de Regis, talvez o

halfling de maior posição — ainda que por pouco tempo — e mais famoso que já caminhou pelas ruas de Porto Calim.

— É, sua pele... — o halfling preso pela mão de Entreri começou a dizer de forma leve, mas parou, engoliu em seco e empalideceu enquanto encaixava as peças do quebra-cabeças. Entreri podia ver o halfling lembrar a história de Regis e o drow, e aquele que então depôs o halfling de sua guilda e, em seguida, foi atrás do elfo.

— Sim — disse o halfling com toda a calma que conseguiu reunir. — Uma pergunta.

— Procuo um dos seus — explicou Entreri. — Um velho amigo de nome Dondon Tiggerwillies.

O halfling fez uma expressão confusa e sacudiu a cabeça, mas não antes de um lampejo de reconhecimento cruzasse seus olhos escuros, algo que Entreri não deixou passar.

— Todos nas ruas conhecem Dondon — afirmou Entreri. — Ou já o conheceram. Você não é uma criança, e sua habilidade de jogo me mostra que você tem sido um cliente recorrente da Aposto em Cobre há anos. Você conhece, ou conheceu, Dondon. Se ele está morto, quero ouvir a história. Caso contrário, então desejo falar com ele.

Expressões sombrias passaram de halfling para halfling.

— Morto — disse um do outro lado da mesa, mas Entreri sabia pelo tom e velocidade na qual o ser diminuto havia cuspid o frase que ele estava mentindo, que Dondon, sempre um sobrevivente, estava, de fato, vivo.

Mas halflings em Porto Calim sempre pareciam apoiar um ao outro.

— Quem o matou? — perguntou Entreri, entrando no jogo.

— Ele adoeceu — ofereceu outro halfling, novamente naquela maneira rápida e evidente.

— E onde ele está enterrado?

— Quem é enterrado em Porto Calim? — respondeu o primeiro mentiroso.

— Jogado no mar — disse outro.

Entreri assentiu a cada palavra. Ele estava na verdade achando muito divertido como esses halflings complementavam os relatos um do outro, construindo uma mentira elaborada, e uma que o assassino sabia que ele poderia eventualmente voltar contra eles.

— Bom, vocês me disseram bastante coisa.

O apostador ganancioso imediatamente foi até as moedas, mas uma adaga cravejada de joias foi cravada entre a mão do halfling e as moedas desejadas num piscar de olhos assustados.

— Você prometeu moedas! — reclamou o halfling.

— Por uma mentira? — perguntou Entreri calmamente. — Eu perguntei sobre Dondon lá fora e me disseram que ele estava aqui. Eu sei que ele está vivo, porque o vi ontem mesmo.

Os halflings se entreolharam, tentando entender as inconsistências. Como

eles caíram tão facilmente naquela armadilha?

— Então por que você fala dele no passado? — o halfling logo do outro lado da mesa perguntou, o primeiro a dizer que Dondon estava morto. Esse halfling acreditava ser astuto, acreditava ter pegado Entreri em uma mentira... o que de fato tinha acontecido.

— Porque eu sei que halflings nunca revelam o paradeiro de outros halflings para alguém que não seja um halfling — respondeu Entreri, com sua expressão ficando repentinamente leve e risonha, algo que nunca aparecia com facilidade no assassino. — Não quero problemas com Dondon, posso garantir. Somos velhos amigos, e faz muito tempo desde a última vez que falamos. Agora, digam onde ele está e peguem seu pagamento.

Os halflings olharam novamente ao redor, então um, lambendo seus lábios e encarando a pequena pilha de moedas de forma faminta, apontou para uma porta nos fundos do grande salão.

Entreri recolocou a adaga em sua bainha e fez um gesto que parecia uma saudação enquanto se afastava da mesa, caminhando com confiança para o outro lado do salão e passando pela porta sem sequer bater antes.

Diante dele, reclinava-se o halfling mais gordo que ele já vira, uma criatura mais larga do que alta. Ele e o assassino trocaram olhares, com Entreri tão focado naquele halfling que mal notou as halflings seminuas, uma de cada lado. Era de fato Dondon Tiggerwillies, Entreri notou, para seu horror. Apesar de todos os anos e das dezenas de quilos, ele conhecia o halfling, que já fora o mais escorregadio e mais competente vigarista em toda a Porto Calim.

— É educado bater — disse o halfling, com a voz rouca, como se mal conseguisse forçar os sons a saírem de seu pescoço grosso. — Imagine se minhas amigas e eu estivéssemos envolvidos em atividades mais particulares — Entreri não tentou imaginar como isso seria possível. — Bom, o que você quer, então? — perguntou Dondon, enfiando uma porção imensa de torta em sua boca assim que terminou de falar. Entreri fechou a porta e adentrou a sala, diminuindo pela metade a distância entre ele e os halflings.

— Desejo falar com um velho associado — explicou.

Dondon parou de mastigar e o encarou intensamente. Obviamente chocado por ter sido reconhecido, ele começou a engasgar violentamente na torta e acabou cuspidando uma quantidade considerável dela de volta a seu prato. Suas atendedoras conseguiram esconder bem o seu nojo enquanto removiam o prato.

— Eu não... quer dizer, Regis não era um amigo meu. Quer dizer... — gaguejou Dondon, uma reação bem comum àqueles que estavam diante do espectro de Artemis Entreri.

— Se acalme, Dondon — disse Entreri com firmeza. — Eu vim falar com você, nada mais. Não me importo com Regis, nem em qualquer papel que Dondon possa ter tido na morte de Pook anos atrás. As ruas são para os vivos, não acha, e não para os mortos?

— Sim, é claro — respondeu Dondon, tremendo visivelmente. Ele tentou

rolar para a frente um pouco, tentando pelo menos se sentar, e só então Entreri notou uma corrente saindo de uma tornozeleira grossa que usava em sua perna esquerda. Finalmente, o halfling desistiu e só tornou a rolar para trás, para sua posição anterior. — Um velho ferimento — disse ele com um dar de ombros.

Entreri deixou a desculpa obviamente ridícula passar. Ele se aproximou do halfling e se abaixou, afastando a túnica de Dondon para que pudesse ver melhor o grilhão.

— Eu retornei recentemente — explicou. — Esperava que Dondon pudesse me clarificar em relação ao estado atual das ruas.

— Turbulentas e perigosas, é claro — respondeu Dondon com uma risada que logo se tornou uma tosse repleta de muco.

— Quem está no comando? — perguntou Entreri em um tom sério e inabalável. — Que casas têm o poder e quais soldados são seus campeões?

— Eu gostaria de poder te ajudar, meu amigo — disse Dondon, nervoso — É claro que sim. Eu jamais ocultaria informações de você. Jamais! Mas o problema é que — ele acrescentou, levantando o seu tornozelo agrilhado — eles não me deixam mais sair muito.

— Há quanto tempo você está aqui?

— Três anos.

Entreri encarou incrédulo a pequena criatura miserável, então olhou com dúvida evidente para o grilhão relativamente simples, e uma fechadura que o velho Dondon poderia ter aberto em um estalar de dedos.

Em resposta, Dondon levantou suas mãos enormemente grossas, mãos tão rechonchudas que ele não conseguia sequer juntar as pontas dos dedos:

— Já não sinto muito mais com elas — explicou.

Uma fúria ardente começou a ebulir dentro de Entreri. Ele se sentia a ponto de explodir em um acesso assassino que o faria raspar fisicamente os quilos de gordura de Dondon com sua adaga cravejada de joias. Em vez disso, ele foi até a tranca do grilhão, virando-a para verificar armadilhas prováveis, então indo até um pequeno conjunto de arrombar fechaduras.

— Não — veio uma voz aguda por trás dele. O assassino sentiu a presença antes mesmo de ouvir as palavras. Ele girou, fazendo um rolamento até se agachar, com a adaga em uma mão e o braço pronto para lançá-la. Outra halfling, essa vestida em uma bela túnica e calças, com um cabelo castanho espesso e grandes olhos castanhos, estava à porta, com as mãos levantadas e uma postura completamente inofensiva. — Ah, mas seria uma coisa bem ruim para mim e para você — disse a halfling com um pequeno sorriso.

— Não a mate! — implorou Dondon para Entreri, tentando agarrar o braço do assassino, mas errando feio e rolando para trás, ofegante.

Entreri, sempre alerta, notou então que ambas as halflings que estavam ao lado de Dondon haviam levado suas mãos para locais secretos, uma para um bolso, a outra para seu generoso cabelo que ia até a cintura, ambas, sem dúvidas, indo até armas de algum tipo. Ele entendeu então que essa recém-chegada era

uma líder do grupo.

— Dwahvel Tiggerwillies, a seu dispor — disse ela com uma reverência graciosa. — A seu dispor, mas não a seus caprichos — acrescentou com um sorriso.

— Tiggerwillies? — ecoou Entreri baixinho, olhando novamente para Dondon.

— Uma prima — explicou Dondon com um dar de ombros. — A halfling mais poderosa em toda Porto Calim e a mais nova proprietária da Aposto em Cobre.

O assassino tornou a olhar para a halfling completamente confortável, com as mãos nos bolsos.

— Você entende, naturalmente, que eu não vim sozinha, não para ficar frente a frente com um homem com a reputação de Artemis Entreri — disse Dwahvel.

Essa afirmação trouxe um sorriso ao rosto de Entreri enquanto ele imaginava os diversos halflings ocultos pela sala. Parecia uma maquete de metade da escala de outra operação semelhante, a de Jarlaxle, o mercenário drow em Menzoberranzan. Nas ocasiões em que precisou encarar o sempre bem-protegido Jarlaxle, porém, Entreri entendia que, sem dúvida, se fizesse o menor movimento inapropriado ou se Jarlaxle e um dos guardas drow percebesse algum dos movimentos de Entreri como ameaçadores, sua vida teria um fim súbito. Ele não conseguia imaginar nesse momento que Dwahvel Tiggerwillies, ou qualquer outro halfling, na verdade, pudesse inspirar tamanho respeito merecido. Ainda assim, ele não viera em busca de uma briga, mesmo que aquela antiga parte combatente dele percebia as palavras de Dwahvel como um desafio.

— É claro — ele respondeu por fim.

— Vários o têm na mira com estilingues — continuou. — E a munição desses estilingues foram tratadas com uma fórmula explosiva. Muito doloroso e devastador.

— Que engenhosidade — disse o assassino tentando soar impressionado.

— É como sobrevivemos — respondeu Dwahvel. — Sendo engenhosos. Sabendo tudo sobre tudo e nos preparando apropriadamente.

Em um único e ágil movimento — um que certamente o teria feito ser morto no bando de Jarlaxle —, o assassino girou a adaga e a recolocou em sua bainha, então se levantou e fez uma reverência baixa e respeitosa para Dwahvel.

— Metade das crianças de Porto Calim respondem a Dwahvel — explicou Dondon. — E a outra metade não são crianças — acrescentou ele com uma piscadela — e também respondem a Dwahvel.

— E, é claro, ambas as metades têm vigiado Artemis Entreri desde que ele voltou à cidade — explicou Dwahvel.

— Fico feliz em saber que minha reputação me precede — disse Entreri, soando bastante arrogante.

— Não sabíamos que era você até recentemente — respondeu Dwahvel, apenas para diminuir a arrogância do homem que, é claro, na verdade não dava a

mínima.

— E você descobriu isso de qual maneira? — perguntou Entreri.

Isso deixou Dwahvel um pouco envergonhada, percebendo que havia deixado escapar informação que ela não tinha intenção de revelar.

— Eu não sei por que você espera uma resposta — disse ela, levemente perturbada. — Nem tenho ideia do motivo pelo qual eu ajudaria aquele que destituiu Regis da guilda do falecido Pasha Pook. Regis estava em uma posição que auxiliaria a todos os halflings de Porto Calim.

Entreri não tinha nenhuma resposta para isso, então não disse nada.

— Ainda assim, deveríamos conversar — continuou Dwahvel, se virando para o lado e fazendo um movimento em direção à porta.

Entreri olhou novamente para Dondon.

— Deixe-o com seus prazeres — explicou Dwahvel. — Você o teria libertado, mas ele não tem muita vontade de sair, eu garanto. Boa comida e boa companhia.

Entreri olhou enojado para as tortas e doces diversos, para Dondon, que mal se movia, então para as duas halflings.

— Ele não é tão exigente — explicou uma delas com uma risada.

— Quer apenas um colo macio para descansar sua cabeça sonolenta — acrescentou a outra com um riso entredentes que fez ambas darem risadinhas.

— Eu tenho tudo o que poderia desejar.

Entreri apenas sacudiu sua cabeça e saiu com Dwahvel, seguindo a pequena halfling para uma sala mais particular — e certamente mais bem-guardada — mais a fundo no complexo do Aposto em Cobre. Dwahvel se sentou em uma cadeira baixa e luxuosa e fez um gesto para o assassino se sentar na cadeira do lado oposto. Entreri não estava nada confortável no móvel de metade do tamanho, com suas pernas esticadas diante de si.

— Eu não atendo a muitos que não são halflings — ofereceu Dwahvel em um pedido de desculpas. — Tendemos a ser um grupo secreto.

Entreri viu que ela desejava que ele dissesse a ela o quão honrado se sentia. Mas, é claro, ele não se sentia honrado, então, não disse nada, apenas mantendo uma expressão firme, encarando Dwahvel acusatoriamente.

— Nós o prendemos por seu próprio bem — disse a halfling sem rodeios.

— Dondon já foi um dos ladrões mais respeitados em Porto Calim — rebateu Entreri.

— Já foi — ecoou Dwahvel —, mas não muito tempo após sua partida, Dondon causou a fúria de um pasha particularmente perigoso. Ele era um amigo meu, então implorei que poupasse Dondon. Nosso acordo era que Dondon permanecesse do lado de dentro. Sempre do lado de dentro. Se ele for visto nas ruas de Porto Calim novamente, seja pelo pasha ou um dos diversos contatos do pasha, então eu devo entregá-lo para execução.

— Um destino melhor, em minha opinião, do que a morte lenta que oferece a ele, acorrentado naquela sala.

Dwahvel riu alto daquela afirmação.

— Então você não entende Dondon — disse ela. — Pessoas mais santas que eu, há muito tempo, identificaram os sete pecados mortais para a alma, e, embora Dondon tenha pouco dos três primeiros, porque ele não é orgulhoso, invejoso ou furioso, ele possui os quatro últimos em excesso: preguiça, avareza, gula e luxúria. Nós fizemos um acordo, um acordo para salvar sua vida. Eu prometi dar a ele, sem julgamento, tudo o que desejasse em troca de sua promessa de que não sairia.

— Então por que as correntes no tornozelo dele? — perguntou Entreri.

— Porque Dondon está mais frequentemente bêbado do que sóbrio — explicou Dwahvel. — E ele provavelmente causaria problemas em meu estabelecimento, ou talvez cambaleasse até a rua. É tudo para protegê-lo.

Entreri queria rebater, porque nunca viu algo tão patético do que Dondon no momento e pessoalmente preferiria ser torturado até a morte a ter esse estilo de vida grotesco. Mas quando ele pensou mais cuidadosamente sobre Dondon, quando se lembrou do estilo pessoal de Dondon anos atrás, um estilo que frequentemente incluía doces e muitas damas, ele reconheceu que as falhas de Dondon pertenciam apenas a ele, e não eram forçadas por uma Dwahvel cuidadosa.

— Se ele continuar dentro da Aposto em Cobre, ninguém irá incomodá-lo — disse Dwahvel após dar a Entreri um momento para pensar. — Sem contrato, sem assassino. Embora, é claro, essa seja apenas a palavra de um pasha há cinco anos. Então você pode entender por que o meu pessoal ficou um tanto nervoso quando Artemis Entreri entrou no Aposto em Cobre perguntando sobre Dondon.

Entreri a olhou ceticamente.

— Eles não tinham certeza se era você a princípio. Mas já sabemos que está de volta a cidade há alguns dias. As palavras se espalham como o vento nas ruas, embora, como você pode imaginar, normalmente são mais rumores do que a realidade. Alguns dizem que você retornou para depor Quentin Bodeau e recuperar o controle da casa de Pook. Outros sugerem que você retornou por motivos maiores, contratado pelos próprios Senhores de Águas Profundas para assassinar vários líderes de alto escalão de Calimshan.

A expressão de Entreri resumiu sua resposta incrédula à ideia ridícula.

Dwahvel deu de ombros.

— Essas são as armadilhas da reputação — disse ela. — Muitos estão pagando um bom dinheiro por qualquer sussurro, por mais ridículo que seja, que possa ajudar a resolverem o enigma do porquê de Artemis Entreri ter retornado para Porto Calim. Você os deixa nervosos, assassino. Tome isso como o maior elogio.

— Mas também como um aviso — continuou Dwahvel. — Quando as guildas temem algo ou alguém, elas frequentemente fazem algo para apagar esse medo. Vários têm feito perguntas muito diretas sobre seu paradeiro e movimentos, e você entende do meio bem o bastante para perceber que são os

sinais de um assassino em caçada.

Entreri apoiou seu cotovelo no braço da cadeira pequenina e apoiou seu queixo em sua mão, analisando a halfling cuidadosamente. Raramente alguém havia falado de forma tão direta com Artemis Entreri, e, nos poucos minutos em que estiveram sentados juntos, Dwahvel Tiggerwillies ganhou mais respeito de Entreri que muitos ganhariam em uma vida inteira de conversas.

— Eu posso conseguir informações mais detalhadas para você — disse Dwahvel de forma astuta. — Eu tenho orelhas maiores que um mamute sossalano e mais olhos que uma sala cheia de observadores, conforme dizem por aí. E é verdade.

Entreri levou uma mão a seu cinto e sacudiu sua bolsa.

— Você superestima o tamanho de meu tesouro — disse ele.

— Olhe ao redor — rebateu Dwahvel. — Para que eu preciso de mais ouro, seja de Lua Argêntea ou qualquer outro lugar?

Sua referência às moedas de Lua Argêntea veio como uma dica sutil para Entreri de que ela sabia do que estava falando.

— Chame de um favor entre amigos — explicou Dwahvel, o que não surpreendeu o assassino que vivia de trocar favores assim. — Um que você talvez devolva algum dia.

Entreri manteve seu rosto sem expressão enquanto pensava sobre a proposta. Uma forma barata de reunir informações. Entreri duvidava que a halfling pediria por seus serviços, uma vez que halflings simplesmente não resolviam seus problemas dessa maneira. E, se Dwahvel em algum momento cobrasse o favor, ele poderia pagar, ou talvez não. Entreri não temia que Dwahvel mandaria seus capangas de menos de um metro de altura atrás dele. Não. Tudo o que Dwahvel queria, caso as coisas corresse bem para ele, era o direito de gabar-se que Artemis Entreri lhe devia um favor, uma afirmação que empalideceria a maioria das pessoas das ruas de Porto Calim.

A questão para Entreri era: ele realmente ligava para a informação que Dwahvel oferecia? Ele pensou por um minuto, então assentiu sua concordância. Dwahvel ficou visivelmente satisfeita.

— Volte amanhã à noite, então — disse ela. — Terei algo para te passar.

Fora do Aposto em Cobre, Artemis Entreri passou um bom tempo pensando sobre Dondon pois percebeu que sempre que pensava na imagem do halfling gordo enchendo a cara de torta, ele se enchia de fúria. Não nojo, mas fúria. Enquanto examinava seus sentimentos, ele percebeu que Dondon Tiggerwillies tinha sido o mais próximo de amigo que Artemis Entreri já teve. Pasha Basadoni fora seu mentor, Pasha Pook, seu primeiro empregador, mas Dondon e Entreri tinham uma relação diferente. Eles agiam de forma a beneficiar o outro sem dar preços, trocando informações sem manter uma conta. Era uma relação de benefício mútuo. Ver Dondon agora, de forma puramente hedonista, desistindo de qualquer busca em sua vida, parecia ao assassino que o halfling tinha cometido alguma forma de suicídio em vida.

Entreri não tinha compaixão bastante em si para explicar a fúria que sentia, porém, e quando ele admitiu esse fato para si mesmo, ele entendeu que a visão de Dondon o revoltava tanto porque, dado seu próprio estado mental recentemente, poderia muito bem ser ele. Não acorrentado pelo tornozelo na companhia de mulheres e comida, é claro, mas, no fim das contas, Dondon havia se rendido, assim como Entreri.

Talvez fosse hora de partir para a ofensiva.

Dondon havia sido seu amigo, de certa forma, e havia outra pessoa com quem tinha uma relação parecida. Agora era hora de ir atrás de LaValle.

CAPÍTULO 4



Os chamados

Drizzt não conseguia descer para onde Guenhwyvar havia pousado, então ele usou a estatueta de ônix para dispensar a gata. Ela retornou ao Plano Astral, seu lar, onde seus ferimentos poderiam se recuperar melhor. O drow viu que Regis e seu inesperado aliado gigante haviam saído de seu campo de visão e que Wulfgar e Cattibrie estavam indo se juntar a Bruenor na crista mais baixa ao sul, onde o último dos gigantes inimigos havia caído. Então, ele começou a escolher um caminho para se juntar a eles. A princípio, ele achou que deveria retornar até sua posição inicial com Wulfgar, mas, usando sua agilidade incrível e a força de dedos treinado por décadas nas habilidades com a espada, conseguiu encontrar cristas, rachaduras e superfícies angulosas para descer para perto de seus amigos.

Até chegar lá, os três já haviam entrado na caverna na parte de trás da prateleira.

— Essas criaturas malditas deveriam estar guardando um pouco mais de tesouro se queriam dar tanto trabalho — ele ouviu Bruenor reclamando.

— Talvez seja por isso que estavam vigiando a estrada — respondeu Cattibrie. — Talvez melhor para você se os atacássemos na volta do templo de Cadderly? Talvez você tivesse achado uma quantidade mais apropriada de tesouro para você. E talvez uns crânios de mercadores junto.

— Ah — bufou o anão, fazendo Drizzt abrir um sorriso largo. Poucos em todos os Reinos precisavam de tesouros menos que Bruenor Martelo de Batalha, Oitavo Rei do salão de Mítral, apesar de sua ausência escolhida do lugar, e líder de uma colônia mineradora lucrativa em Vale do Vento Gélido. Mas esse não era o motivo da ira de Bruenor, Drizzt entendeu, e seu sorriso se alargou mais ainda quando Bruenor confirmou suas suspeitas.

— Que tipo de deus cruel te põe contra inimigos tão poderosos e não te recompensa nem com um pouco de ouro? — resmungou o anão.

— Nós encontramos algum ouro — Cattibrie o lembrou. Drizzt, entrando na caverna, percebeu que ela tinha em mãos uma sacola relativamente grande repleta de moedas.

Bruenor lançou um olhar enojado para o drow.

— Cobre, principalmente — ele resmungou novamente. — Três moedas de ouro, duas de prata e nada além desse maldito cobre!

— Mas a estrada está segura — disse Drizzt.

Ele olhou para Wulfgar enquanto falava, mas o homem imenso não sustentou seu olhar. O drow tentou intensamente não julgar seu amigo atormentado. Wulfgar deveria ter liderado o ataque de Drizzt à prateleira. Ele nunca havia falhado com Drizzt em combate antes. Mas o drow sabia que a hesitação do bárbaro não vinha de nenhum desejo de ver Drizzt ferido nem, certamente, de nenhuma covardia. Wulfgar estava preso em um turbilhão emocional, de uma profundidade que Drizzt Do'Urden nunca havia visto antes. Ele sabia desses problemas antes de convencer o bárbaro a embarcar nessa caçada, então não tinha o direito de culpá-lo agora.

Nem queria. Ele apenas esperava que a luta em si, após Wulfgar ter se envolvido, tenha ajudado o homem a se livrar de alguns desses demônios internos, tenha botado o cavalo para correr, como Montólio dizia, pelo menos um pouco.

— E você? — rugiu Bruenor, saltando para ficar diante de Drizzt. — O que você tem na cabeça, saindo sozinho sem falar uma palavra para o resto de nós? Tá achando que é o único que pode se divertir, elfo? Acha que eu e minha garota não podemos te ajudar?

— Eu não queria incomodá-los com uma batalha menor — respondeu Drizzt calmamente, com um sorriso desarmante em seu rosto escuro. — Eu sabia que estaríamos nas montanhas, do lado de fora, não sob elas, em um terreno inadequado para um anão de pernas e braços curtos.

Bruenor queria bater nele. Drizzt podia ver pela forma como o anão estava tremendo.

— Ah! — ele rugiu em vez disso, levantando as mãos e caminhando de volta para a saída da pequena caverna. — Você sempre faz isso, seu elfo fedorento. Sempre indo sozinho e roubando toda a diversão. Mas vamos encontrar mais na estrada, não duvide disso! E é bom você ver essa diversão chegando antes de mim, ou vou cortar todos eles antes que você tire essas lâminas afrescadas de suas bainhas ou aquela gata da estátua.

— A menos que sejam demais para nós... — ele continuou, com sua voz se afastando enquanto ele saía da caverna. — Então eu posso deixar todos para você, seu elfo fedorento!

Wulfgar, sem dizer uma palavra e sem olhar para Drizzt, saiu em seguida, deixando o drow e Cattibrie sozinhos. Drizzt estava rindo enquanto Bruenor continuava resmungando, mas, ao olhar para Cattibrie, ele viu que ela estava realmente chateada, de coração obviamente partido.

— Achei uma desculpa esfarrapada — disse ela.

— Eu queria trazer Wulfgar sozinho — explicou Drizzt. — Para trazê-lo a um lugar e tempo diferentes, antes de todos os problemas.

— E você não achou que meu pai ou eu poderíamos querer ajudar com isso? — perguntou Cattibrie.

— Eu não queria que ninguém que Wulfgar temesse que precisasse de

proteção estivesse aqui — explicou Drizzt, e Cattibrie deu um passo para trás, com a boca se abrindo. — Eu apenas falo a verdade, e você sabe disso — continuou Drizzt. — Você se lembra de como Wulfgar agiu com você antes da luta com a yochlol. Ele estava superprotetor ao ponto de ser um detrimento ao desempenho em qualquer batalha. Como eu poderia pedir que se juntasse a nós aqui quando a situação do passado poderia ter se repetido, deixando Wulfgar num estado emocional ainda pior do que antes? É por isso que também não chamei Bruenor ou Regis. Wulfgar, Guenhwyvar e eu lutaríamos contra os gigantes, como fizemos há tanto tempo em Vale do Vento Gélido. E talvez, só talvez, ele se lembraria de como as coisas eram antes do período horrível que passou com Errtu.

A expressão de Cattibrie se suavizou, e ela mordeu o lábio inferior enquanto assentia.

— E funcionou? — perguntou ela.

— A luta correu bem e Wulfgar lutou bem e de forma honesta. — O olhar de Drizzt foi até a saída. — Ele cometeu um erro — admitiu o drow. — Embora ele certamente tenha compensado à medida que a batalha progrediu. Eu espero que Wulfgar se perdoe por sua hesitação inicial e se foque na luta em si, na qual se saiu maravilhosamente bem.

— Hesitação? — perguntou Cattibrie de forma cética.

— Quando começamos a batalha — Drizzt começou a explicar, mas ele fez um movimento com a mão como se não importasse de verdade. — Não lutamos juntos há muitos anos. Foi um erro de deixa compreensível, nada mais.

Na verdade, Drizzt não estava conseguindo deixar passar o fato de que a hesitação de Wulfgar quase havia custado muito a ele e a Guenhwyvar.

— Você está em um humor generoso — destacou a sempre atenta Cattibrie.

— É minha esperança que Wulfgar se lembre de quem ele é e quem seus amigos são de verdade — respondeu o drow ranger.

— Sua esperança — ecoou Cattibrie. — Mas é sua expectativa?

Drizzt continuou a encarar a saída. Ele só podia dar de ombros.



Os quatro estavam fora da ravina e de volta à trilha logo depois, e os resmungos de Bruenor sobre Drizzt logo se tornaram reclamações sobre Regis.

— Onde nos nove infernos está Pança-Furada? — berrou o anão. — E como nos nove infernos ele conseguiu que um gigante jogasse pedras para ele?

Enquanto ele falava, os amigos sentiram as vibrações de pedradas muito, muito pesadas e ouviram uma canção boba sendo cantada em uníssono. Havia uma voz feliz de halfling e uma segunda voz que trovejava como uma avalanche de pedras. Um instante depois, Regis apareceu por uma curva na trilha ao norte, nos ombros do gigante, com ambos cantando e rindo a cada passo.

— Olá! — disse Regis feliz enquanto conduzia o gigante para se juntar a seus amigos.

Ele percebeu que Drizzt estava com as mãos em suas cimitarras, embora elas estivessem embainhadas, e isso não queria dizer muito para o drow rápido como um raio, Bruenor estava agarrado a seu machado, Cattibrie a seu arco e Wulfgar, segurando Presa de Égide, parecia que estava disposto a explodir em ação assassina.

— Esse é Junger — explicou Regis. — Ele não estava com o outro grupo, disse que nem conhece eles. E ele é esperto.

Junger subiu uma mão para que Regis não caísse, então se curvou em uma reverência diante do grupo chocado.

— Na verdade, Junger não vai até a estrada, nem sai das montanhas — continuou Regis. — Ele diz não ter interesse nos assuntos de anões ou homens.

— Ele te disse isso? — perguntou Bruenor de forma cética.

Regis assentiu com um sorriso aberto.

— E eu acredito nele — respondeu Regis, balançando o pingente de rubi, cujas propriedades mágicas hipnóticas eram bem conhecidas dos amigos.

— Isso não muda nada — disse Bruenor com um rosnado, olhando para Drizzt como se esperasse que o ranger começasse uma briga. Um gigante era um gigante, afinal, pela maneira do anão pensar, e todo gigante ficava muito melhor caído com um machado preso firmemente ao seu crânio.

— Junger não é um assassino — afirmou Regis categoricamente.

— Só goblins — disse o gigante imenso com um sorriso. — E gigantes da colina. E orcs, é claro, uma vez que quem poderia tolerar aquelas criaturas horrendas?

Seu dialeto sofisticado e sua escolha de inimigos fez com que o anão o encarasse de olhos arregalados.

— E yeti — disse Bruenor. — Não se esqueça dos yeti.

— Ah, não. Yeti não — respondeu Junger. — Eu não mato yeti.

A carranca voltou ao rosto de Bruenor.

— Por que fazer isso? Não é possível sequer comer aquelas coisas malcheirosas — explicou Junger. — Eu não os mato. Eu os domestico.

— Você o quê? — Bruenor perguntou.

— Domestico — explicou Junger. — Como um cão ou um cavalo. Ah, mas eu tenho uma grande seleção de trabalhadores yeti em minha caverna nas montanhas.

Bruenor fez uma expressão incrédula na direção de Drizzt, mas o ranger, tão estupefato quanto o anão, apenas deu de ombros.

— Já perdemos tempo demais — lembrou Cattibrie. — Camlaine e os outros estarão a meio caminho fora do vale antes que possamos alcançá-los. Se livre de seu amigo, Regis, e vamos voltar à trilha.

Regis estava sacudindo a cabeça antes mesmo que ela terminasse.

— Junger não costuma sair das montanhas — explicou. — Mas ele fará isso por mim.

— Então não preciso mais te carregar — resmungou Wulfgar, se afastando. — Já está bom pra mim.

— Você não vai ter que carregar ele de qualquer forma — respondeu Bruenor antes de olhar de novo para Regis. — Acho que você pode caminhar sozinho. Você não precisa de um gigante para fazer de cavalo.

— Mais do que isso — disse Regis, radiante. — Um guarda-costas.

O anão e Cattibrie gemeram, mas Drizzt só deu uma risada baixa e sacudiu a cabeça.

— Em todas as batalhas, eu passo mais tempo tentando sair do caminho — explicou Regis. — Nunca sou muito útil. Mas com Junger...

— Você ainda vai tentar sair do caminho — interrompeu Bruenor.

— Se Junger vai lutar por você, então ele não é mais do que o resto de nós — acrescentou Drizzt. — Somos então apenas guarda-costas de Regis?

— Não, claro que não — respondeu o halfling. — Mas...

— Se livre dele — disse Cattibrie. — Não pareceríamos um belo bando de viajantes amigáveis se chegássemos em Luskan ao lado de um gigante das montanhas?

— Vamos entrar com um drow — respondeu Regis sem pensar, então enrubesceu.

Novamente, Drizzt só deu uma risada baixa e sacudiu a cabeça.

— Coloca ele no chão — disse Bruenor ao Junger. — Acho que ele precisa de uma conversa.

— Você não pode machucar meu amigo Regis — respondeu Junger. — Isso eu simplesmente não posso permitir.

Bruenor riu.

— Bota ele no chão.

Sem olhar para Regis, que estava em uma pose teimosa por mais alguns momentos, Junger aceitou. Ele deixou o halfling gentilmente no chão diante de Bruenor, que estendeu a mão como se fosse agarrar a orelha de Regis, mas então olhou para cima bem para cima, até Junger, e achou melhor não.

— Você não está pensando, Pança-Furada — disse o anão baixinho, levando Regis mais para longe. — O que acontece se essa coisa enorme consegue se libertar da magia do seu rubi? Ele vai te transformar em panqueca antes de qualquer um de nós pará-lo, e não sei se eu sequer tentaria pará-lo se pudesse, porque você mereceria virar panqueca.

Regis começou a discutir, mas ele se lembrou dos primeiros instantes de seu encontro com Junger, quando o gigante imenso proclamou gostar dos seus roedores esmagados. O pequeno halfling não podia negar o fato de que um único passo de Junger de fato o esmagaria, e que a magia do pingente de rubi era sempre hesitante. Ele se virou e caminhou novamente de onde estava com Bruenor e pediu para Junger voltar à sua casa nas profundezas das montanhas. O

gigante sorriu e sacudiu a cabeça.

— Eu ouvi — disse ele de forma misteriosa. — Então ficarei.

— Ouviu o quê? — perguntaram Regis e Bruenor juntos.

— Só um chamado — Junger garantiu a eles. — Ele me diz que devo ir com vocês para servir a Regis e protegê-lo.

— Você pegou ele de jeito com aquela coisa, hein? — sussurrou Bruenor para o halfling.

— Eu não preciso de proteção — disse Regis para o gigante. — Embora todos nós agradeçamos por sua ajuda na batalha. Você pode voltar para casa.

Novamente, Junger sacudiu a cabeça.

— É melhor que eu vá com você.

Bruenor olhou furiosamente para Regis, e o halfling não tinha explicação. Pelo que ele podia imaginar, Junger ainda estava sob a magia do pingente — o fato de que Regis ainda estava vivo parecia evidência disso — mas, mesmo assim, o gigante estava claramente o desobedecendo.

— Talvez você possa vir junto — disse Drizzt, para a surpresa de todos. — Sim, mas se pretende se juntar a nós, talvez seus yetis da tundra de estimação podem se provar valiosos. Quanto tempo até poder recuperá-los?

— Três dias, no máximo — respondeu Junger.

— Bom, vá, então, e seja rápido — disse Regis, saltando para cima e para baixo e balançando o pingente de rubi em sua corrente.

Isso pareceu satisfazer o gigante. Ele fez uma reverência e se afastou.

— Devíamos ter matado essa coisa aqui e agora — disse Bruenor. — Agora ele vai voltar em três dias e ver que fomos embora há tempos, então provavelmente levar seus malditos yetis fedorentos e ir caçar na estrada.

— Não, ele me disse que nunca sai das montanhas — raciocinou Regis.

— Chega dessa tolice — exigiu Cattibrie. — A criatura se foi, e nós também vamos.

Ninguém ofereceu nenhum argumento para isso, então eles partiram de uma vez, com Drizzt propositalmente ficando para trás, ao lado de Regis.

— Foi tudo efeito do pingente de rubi? — perguntou o ranger.

— Junger me disse que estava o mais longe que estive de casa em muito, muito tempo — admitiu Regis. — Ele disse ter ouvido um chamado do vento e ido responder. Eu acho que ele achou que o chamado era meu.

Drizzt aceitou a explicação. Se Junger continuasse a cair no truque simples, eles estariam ao redor da borda da Espinha do Mundo, correndo ao longo de uma estrada melhor, antes que o gigante retornasse para onde os deixou.



De fato, Junger estava correndo rapidamente na direção de sua casa na

montanha relativamente farta, e o gigante achou curioso, por um instante, que ele houvesse sequer saído de lá. Quando era mais jovem, Junger fora um errante, vivendo de refeição em refeição de qualquer presa que pudesse encontrar. Ele riu agora ao lembrar de tudo que havia dito ao pequeno halfling, porque Junger já havia de fato se alimentado da carne de humanos, e mesmo de um halfling uma vez. A verdade era que ele rejeitava essas refeições tanto por não apreciar o gosto quanto por achar melhor não fazer inimigos tão poderosos quanto humanos. Magos, em particular, o assustavam. É claro, para encontrar carne humana ou halfling, Junger tinha que sair de sua casa na montanha, algo que ele nunca gostava de fazer.

Ele não teria saído dessa vez se não fosse um chamado no vento, algo que ele ainda não entendia, que o atraía para fora. Sim, Junger tinha tudo o que queria em casa: bastante comida, servos obedientes e peles confortáveis. Ele não tinha desejo de sair do lugar. Mas ele tinha saído, e ele entendeu que sairia novamente, e embora parecesse um pensamento incongruente para o gigante inteligente, era um que ele simplesmente não conseguia parar para analisar. Não agora, não com o zumbido constante em seu ouvido.

Ele pegaria os yetis, e então voltaria, seguindo as instruções do chamado no vento.

O chamado de Crenshinibon.

CAPÍTULO 5



Agitando as ruas

LaValle voltou aos seus aposentos particulares na casa da guilda mais tarde naquela manhã após se encontrar com Quentin Bodeau e Chalsee Anguaine. Cão Perry deveria aparecer, e era ele a quem LaValle realmente desejava ver, mas Cão mandou um recado dizendo que não viria, que estava nas ruas aprendendo mais sobre o perigoso Entreri.

Na verdade, a reunião acabou servindo apenas para acalmar os nervos de Quentin Bodeau. O mestre da guilda queria garantias de que Entreri não iria apenas aparecer e o assassinar. Chalsee Anguaine, como o jovem arrogante que era, prometeu defender Quentin com sua vida. LaValle sabia que essa era uma mentira descarada. LaValle argumentou que Entreri não agia daquela maneira, que ele não apareceria e mataria Quentin sem antes aprender tudo sobre os laços e associados de Quentin e quão estável era o poder do homem na guilda.

— Entreri nunca é descuidado — LaValle havia explicado. — E o cenário ao qual você teme seria muito descuidado, de fato.

Até LaValle se virar para sair, Bodeau já estava se sentindo melhor e havia expressado seu sentimento de que se sentiria ainda melhor se Cão Perry, ou qualquer outra pessoa, simplesmente matasse o homem perigoso. Nunca seria tão fácil, LaValle sabia, mas ele não falou nada a respeito.

Assim que adentrou seus aposentos, quatro cômodos incluindo uma grande sala de visitas, uma sala de estudos particular à direita, um quarto logo atrás e um laboratório de alquimia e biblioteca à esquerda, o mago sentiu que algo estava estranho. Ele suspeitou que Cão Perry fosse a fonte do problema — o homem não confiava nele e havia inclusive o acusado em particular, ainda que subitamente, da intenção de ficar ao lado de Entreri caso houvesse um combate.

Será que o homem havia ido até lá quando sabia que LaValle estaria na reunião com Quentin? Será que ainda estava lá, abaixado, com uma arma na mão? O mago tornou a olhar para a porta e não viu nenhum sinal de que — e ela sempre estava trancada — houvesse sido arrombada, ou de que alguém houvesse passado por suas armadilhas. Havia outra forma de entrar no local, uma janela externa, mas LaValle havia colocado tantos glifos e proteções nela, os espalhando em diversos locais diferentes, que qualquer pessoa que tentasse pulá-la seria eletrocutada com raios, queimada por três fontes diferentes e congelada como

uma pedra no batente. Mesmo se o intruso conseguisse sobreviver à barreira mágica, as explosões teriam sido ouvidas por todo o seu andar da casa da guilda, atraindo dezenas de soldados.

Tranquilizado pela lógica simples e por uma magia defensiva que pôs sobre si mesmo para deixar sua pele resistente a quaisquer golpes, LaValle foi na direção de sua sala de estudos particular.

A porta se abriu antes que pudesse chegar até ela, com Artemis Entreri calmamente de pé lá dentro.

LaValle se esforçou para se manter de pé, porque seus joelhos quase se dobraram com a fraqueza súbita que o acometeu.

— Você sabia que eu tinha voltado — disse Entreri calmamente, dando um passo à frente e se reclinando contra o batente. — Você não imaginou que eu visitaria um velho amigo?

O mago se recompôs e sacudiu a cabeça, tornando a olhar para a porta.

— Porta ou janela? — perguntou.

— Porta, é claro — respondeu Entreri. — Eu sei o quão bem você protege suas janelas.

— A porta também — disse LaValle de forma seca, porque obviamente ele não havia protegido bem o bastante.

Entreri deu de ombros.

— Você ainda usa aquela combinação de fechadura e armadilha que usava em seus aposentos anteriores — explicou, segurando uma chave. — Foi o que suspeitei, já que ouvi que você ficou radiante quando descobriu que os itens sobreviveram quando o anão derrubou a porta em sua cabeça.

— Como você conseguiu uma... — LaValle começou a perguntar.

— Eu te arrumei a fechadura, lembra? — respondeu Entreri.

— Mas a casa da guilda é bem defendida por soldados que você não conhece — argumentou o mago.

— A casa da guilda tem suas vulnerabilidades — respondeu o assassino em voz baixa.

— Menos minha porta — continuou LaValle. — Há... Havia outras armadilhas.

Entreri fez uma expressão entediada e LaValle entendeu.

— Muito bem — disse o mago, passando por Entreri até a sala de estudos e sinalizando para o assassino segui-lo. — Posso mandar entregar uma boa refeição, caso deseje.

Entreri se sentou do lado oposto a LaValle e sacudiu a cabeça.

— Não vim atrás de comida, apenas informações — explicou. — Já sabem que estou em Porto Calim. Muitas guildas sabem.

LaValle confirmou com um aceno de cabeça.

— E sim, eu sabia. Eu te vi pela minha bola de cristal assim como, tenho certeza, muitos dos magos de outros pashas. Você não tem exatamente viajado

nas sombras.

— Eu deveria? — perguntou Entreri. — Eu vim sem inimigos, pelo que eu saiba, e não tenho a intenção de fazer nenhum.

LaValle riu da ideia absurda.

— Nenhum inimigo? — perguntou ele. — Você sempre fez inimigos. A criação de inimigos é o subproduto óbvio de sua profissão.

Sua risada morreu imediatamente no momento que ele olhou para o assassino, que não estava achando nada engraçado, e o mago percebeu de repente que ele estava zombando de quem provavelmente era o homem mais perigoso de todo o mundo.

— Por que você me procurou em sua bola de cristal? — perguntou Entreri.

LaValle deu de ombros e levantou as mãos como se não houvesse entendido a pergunta.

— É meu trabalho na guilda — respondeu ele.

— Então você informou o mestre da guilda de meu retorno?

— Pasha Quentin Bodeau estava comigo quando sua imagem apareceu na bola de cristal — admitiu LaValle.

Entreri apenas assentiu, e LaValle se mexeu, desconfortável.

— Eu não sabia que seria você, é claro — explicou o mago. — Se eu soubesse, teria te contatado em particular antes de informar a Bodeau para descobrir suas intenções e desejos.

— Sempre muito leal — disse Entreri de forma seca, e a ironia não passou despercebida para LaValle.

— Eu não sou de falsidades nem promessas. Quem me conhece entende que eu não faço muito para desequilibrar as balanças de poder ao meu redor e sirvo a quem quer que tenha um peso maior na balança.

— Um sobrevivente pragmático. Mas você não acabou de me dizer que teria me informado se soubesse? Você faz uma promessa, mago, uma promessa de servir. E, ainda assim, você não estaria quebrando essa promessa ao Quentin Bodeau ao me avisar? Talvez eu não o conheça tão bem quanto eu imaginava. Talvez eu não possa confiar em sua lealdade.

— Eu faço uma exceção para você — gaguejou LaValle, tentando achar uma forma de escapar daquela armadilha de lógica. Ele sabia sem dúvida que Entreri tentaria matá-lo se o assassino acreditasse que não poderia confiar nele. E ele sabia sem dúvida que, se Entreri tentasse matá-lo, ele estaria morto.

— Sua presença aqui já mostra que seja qual for o lado ao qual você serve já fez a balança pender para seu lado — explicou. — Logo, eu não iria de boa vontade agir contra você.

Entreri não ofereceu resposta senão encarar o homem intensamente, fazendo LaValle se mexer desconfortavelmente mais de uma vez. Entreri, sem tempo para esses joguinhos e sem intenção real de ferir LaValle, quebrou a tensão, porém, e de forma rápida.

— Me fale sobre a guilda no momento. — disse ele. — Me fale sobre Bodeau

e seus tenentes e o quão grande sua rede das ruas cresceu.

— Quentin Bodeau é um homem decente — LaValle obedeceu imediatamente. — Ele não mata a não ser que seja forçado a essa situação e rouba apenas de quem pode viver com essa perda. Mas muitos abaixo dele, e muitas outras guildas, veem essa compaixão como fraqueza, e, assim, a guilda sofre sob seu reino. Não somos tão grandes quanto quando Pook mandava, ou quando você tirou a liderança do halfling Regis.

Ele seguiu detalhando a área de influência da guilda, e o assassino ficou de fato surpreso com o quanto a antiga guilda grandiosa de Pook se fragilizava. Algumas ruas que antes estiveram garantidas sob o domínio de Pook agora estavam longe, porque aquelas avenidas consideradas fronteiras entre diversas operações agora estavam bem mais perto da casa da guilda.

Entreri não ligava para a prosperidade ou fraqueza da operação de Bodeau. Essa era uma visita de sobrevivência, nada mais. Ele só estava tentando sentir qual era a da organização atual do submundo de Porto Calim para que ele não trouxesse acidentalmente a ira de nenhuma guilda específica para cima de si. LaValle então passou a falar dos Tenentes, falando bem do potencial do jovem Chalsee e advertindo Entreri em um tom sério, mas um que mal parecia afetar o assassino, sobre Cão Perry.

— Fica de olho nele — disse LaValle novamente, notando a expressão quase entediada do assassino. — Cão Perry estava ao meu lado quando você apareceu, e ele estava longe de estar feliz de ver Artemis Entreri de volta a Porto Calim. Sua mera presença é uma ameaça a ele porque ele cobra um preço bastante alto como assassino, e não apenas para Quentin Bodeau — sem ainda conseguir uma resposta direta, LaValle foi mais firme. — Ele quer ser o próximo Artemis Entreri — disse o mago, indo direto ao ponto.

Isso fez o assassino dar uma risada baixa, não uma causada por dúvida quanto às habilidades de Cão Perry de realizar seu sonho ou uma de lisonja. Entreri achava engraçado o fato de que esse Cão Perry não entendia bem o que ele buscava, porque, se entendesse, ele desejaria outra coisa.

— Ele pode ver seu retorno como mais do que uma inconveniência — avisou LaValle. — Talvez como uma ameaça, ou pior: como uma oportunidade.

— Você não gosta dele — concluiu Entreri.

— Ele é um assassino indisciplinado e, conseqüentemente, imprevisível — respondeu o mago. — A flecha lançada por um homem cego. Se eu tivesse certeza de que ele viria atrás de mim, eu não o temeria. São as ações frequentemente irracionais do homem que nos deixa preocupados.

— Eu não aspiro à posição de Bodeau — Entreri garantiu ao mago após um longo momento de silêncio. — Nem tenho a intenção de me empalar na adaga de Cão Perry. Sendo assim, você não será desleal a Bodeau ao me manter informado, mago, e eu espero pelo menos isso de você.

— Se Cão Perry for atrás de você, você será informado — prometeu LaValle, e Entreri acreditou.

Cão Perry era um alpinista social, um jovem esperançoso que desejava fortalecer sua reputação com uma única estocada de sua adaga. Mas LaValle entendia Entreri, o assassino sabia e, embora o mago pudesse ficar nervoso de fato com a possibilidade de invocar a ira de Cão Perry, ele ficaria decisivamente apavorado se algum dia soubesse que Artemis Entreri o desejaria morto.

Entreri ficou mais um momento sentado, pensando no paradoxo de sua reputação. Graças aos seus anos de trabalho, muitos desejavam matá-lo, mas, pelos mesmos motivos, muitos outros temiam agir contra ele e de fato trabalhariam para ele.

É claro, se Cão Perry de fato conseguisse matá-lo, então a lealdade de LaValle a Entreri desapareceria de forma abrupta, transferida imediatamente para o novo rei assassino.

Para Artemis Entreri tudo parecia perfeitamente inútil.



— Você não está vendo as possibilidades aqui — repreendeu Cão Perry, se esforçando ao máximo para manter sua voz calma, embora na verdade ele desejasse esganar o jovem nervoso.

— Você ouviu as histórias? — rebateu Chalsee Anguaine. — Ele matou desde mestres de guilda a magos de batalha. Todos a quem ele decidiu matar estão mortos.

Cão Perry cuspiu em desagrado.

— Isso foi quando ele era mais novo — respondeu. — Um homem venerado por várias guildas, incluindo a Casa Basadoni. Um homem com contatos e proteção, que tinha diversos aliados para ajudar e seus assassinatos. Agora ele está sozinho e vulnerável, e não possui mais a agilidade da juventude.

— Devemos aguardar o momento certo e descobrir mais sobre ele e porque retornou. — argumentou Chalsee.

— Quanto mais esperarmos, mais tempo Entreri vai ter para reconstruir sua rede — discutiu Cão Perry sem hesitar. — Um mago, um mestre de guilda, espíões na rua. Não. Se a gente esperar, não vamos poder agir contra ele sem a possibilidade de que nossas ações causem uma guerra entre guildas. Você sabe como Bodeau é, é claro, e reconhece que, sob a liderança dele, a gente não sobrevive a uma guerra dessas.

— Você ainda é o assassino principal dele — argumentou Chalsee.

Cão Perry riu com a ideia.

— Eu sigo oportunidades — corrigiu ele. — E a oportunidade que vejo diante de mim é uma que não pode ser ignorada. Se eu, se nós, matarmos Artemis Entreri, ocuparemos sua posição anterior.

— Sem guilda?

— Sem guilda — respondeu Cão Perry honestamente. — Ou melhor

descrito como ligados a muitas guildas. A espada para quem pagar mais.

— Quentin Bodeau não aceitaria isso — disse Chalsee. — Ele perderá dois tenentes, enfraquecendo sua guilda.

— Quentin Bodeau entenderá que, como seus tenentes agora podem ser contratados por outras guildas, mais poderosas, sua própria posição será mais reforçada — respondeu Cão Perry.

Chalsee parou para pensar nos argumentos otimistas por um momento, então sacudiu sua cabeça em dúvida.

— Bodeau então estaria vulnerável, talvez temendo que seus próprios tenentes possam agir contra ele por pedido de outro mestre de guilda.

— Que assim seja — disse Cão Perry de forma fria. — Você deveria tomar muito cuidado com como você liga seu futuro a gente como Bodeau. A guilda está desabando sob o comando dele, e eventualmente outra guilda vai absorver a gente. Aqueles dispostos a deixar os mais fortes conquistarem podem encontrar um novo lar. Aqueles presos à lealdade tola a quem perder terão seus corpos saqueados por pedintes na sarjeta.

Chalsee desviou o olhar, não gostando nem um pouco dessa conversa. Até o dia anterior, até saberem que Artemis Entreri havia retornado, ele acreditava que sua vida e carreira estavam bastante seguras. Ele estava subindo nos postos de uma guilda razoavelmente forte. Agora Cão Perry parecia querer aumentar a aposta, em tentar chegar a outro nível. Embora Chalsee pudesse entender como isso seria atraente, não estava tão certo quanto ao verdadeiro potencial. Se tivessem sucesso contra Entreri, ele não duvidava da previsão de Cão Perry, mas a mera ideia de ir atrás de Artemis Entreri...

Chalsee era apenas um garoto quando Entreri deixou Porto Calim pela última vez, não tinha conexão com guilda alguma e não sabia nada sobre os muitos que Entreri havia matado. Até Chalsee ter se juntado ao circuito do submundo, outros haviam reivindicado a posição de assassinos primários em Porto Calim: Marcus, a Faca, da guilda de Pasha Wroning; a independente Clarissa e suas associadas que controlavam os bordéis servindo a nobreza da região — sim, os inimigos de Clarissa pareciam simplesmente desaparecer. Então havia Kadran Gordeon da Guilda Basadoni, e talvez o mais mortal de todos, Aviar Targon, o mago de batalha. Nenhum deles havia chegado perto de apagar a reputação de Artemis Entreri, embora a carreira antiga de Entreri em Porto Calim houvesse sido manchada pela queda do mestre de guilda a quem ele teoricamente servia e pelas histórias de sua inabilidade de derrotar um certo nêmesis, um elfo drow, ainda por cima.

E agora Cão Perry queria se lançar para o nível de reputação desses quatro assassinos notáveis com uma única morte, e, na verdade, o plano soava plausível para Chalsee.

Exceto, é claro, pelo pequeno detalhe de conseguir matar Entreri.

— A decisão está tomada — disse Cão Perry, sentindo os pensamentos de Chalsee. — Eu vou atrás dele... com ou sem sua ajuda.

Chalsee não deixou passar a ameaça implícita por trás dessas palavras. Se Cão Perry quisesse ter alguma chance contra Entreri, não poderia haver neutralidade. Quando informou suas intenções a Chalsee ele estava, de forma direta, afirmando que Chalsee ou estaria com ele ou contra ele, ao lado de Entreri. Levando em consideração que Chalsee nem conhecia Entreri e temia o homem tanto como aliado quanto como inimigo, não parecia haver muita escolha.

Os dois começaram a planejar imediatamente. Cão Perry insistiu que Artemis Entreri deveria estar morto em dois dias.



— Ele não é um inimigo — LaValle garantiu a Quentin mais tarde naquela mesma noite enquanto ambos caminhavam pelos corredores que levavam à sala de jantar particular do mestre da guilda. — Seu retorno a Porto Calim não foi motivado por nenhum desejo de retomar o controle da guilda.

— Como você sabe? — perguntou o líder obviamente nervoso. — Como qualquer um consegue saber o que tem na cabeça dele? Ele sempre sobreviveu por ser imprevisível.

— Nisso você está errado — respondeu LaValle. — Entreri sempre foi previsível porque ele nunca ocultou o que deseja. Eu falei com ele.

A admissão fez Quentin Bodeau girar para encarar diretamente o mago.

— Quando? — gaguejou ele. — Onde? Você não saiu da casa da guilda o dia inteiro.

LaValle sorriu e inclinou a cabeça enquanto analisava o homem — o homem que tolamente havia acabado de admitir que esteve monitorando os movimentos de LaValle. Quentin deveria estar mesmo assustado para ir tão longe. Ainda assim, o mago sabia, Quentin percebeu que LaValle e Entreri eram velhos companheiros e que, se Entreri de fato desejasse retornar ao poder na guilda, ele provavelmente recrutaria LaValle.

— Você não tem motivos para desconfiar em mim — disse LaValle calmamente. — Se Entreri quisesse a guilda de volta, eu lhe diria imediatamente, para que você pudesse entregar a liderança e ainda manter alguma posição de alto escalão.

Os olhos cinzentos de Quentin Bodeau brilharam de forma perigosa.

— Entregar? — ecoou ele.

— Se eu fosse líder de uma guilda e soubesse que Artemis Entreri desejava minha posição, eu certamente faria isso! — disse LaValle com uma risada que de certa forma aliviou a tensão. — Mas não há o que temer. Entreri está de volta a Porto Calim, é verdade, mas ele não é seu inimigo.

— Quem pode saber? — rebateu Bodeau, voltando a andar pelo corredor. LaValle voltou a caminhar ao lado dele. — Mas entenda que você não deve mais contatar esse homem.

— Não é muito prudente. Não é melhor para nós entendermos os movimentos dele?

— Sem mais contatos — disse Quentin Bodeau mais intensamente, agarrando LaValle pelo ombro e o girando para que pudesse olhar nos olhos do mago. — Nenhum. E isso não é escolha minha.

— Está perdendo uma oportunidade, temo eu — LaValle começou a discutir. — Entreri é um amigo, e muito valioso como...

— Nenhum! — insistiu Quentin, parando abruptamente para acentuar seu argumento. — Acredite em mim quando eu digo que me agradaria muito contratar o assassino para cuidar de algumas criaturas problemáticas na guilda dos homens-ratos dos esgotos. Eu ouvi que Entreri particularmente detesta as criaturas desagradáveis e que elas também não gostam muito dele.

LaValle sorriu com a lembrança. Pasha Pook tinha conexões com um homem-rato nojento chamado Rassiter. Após a queda de Pook, Rassiter tentou convencer Entreri a formar uma aliança mutuamente benéfica. Infelizmente para Rassiter, um Entreri furioso não vira as coisas da mesma maneira.

— Mas não podemos — continuou Quentin Bodeau. — Nem vamos... Você não vai ter qualquer contato com ele. Essas ordens vieram a mim da Guilda Basadoni, a Guilda dos Retalhadores e o próprio Pasha Wroning.

LaValle congelou por um instante, surpreendido com as notícias chocantes. Bodeau havia acabado de listar as três guildas mais poderosas das ruas de Porto Calim.

Quentin fez uma pausa na sala de jantar, sabendo que havia mais pessoas lá dentro, na intenção de terminar de resolver esse assunto apropriadamente com o mago.

— Eles declararam Entreri como intocável — continuou ele, na intenção de deixar claro que nenhum mestre de guilda deveria falar com o homem, muito menos ter qualquer acordo profissional com ele. Caso contrário, poderia haver uma guerra nas ruas.

LaValle assentiu, entendendo, mas nada feliz com isso. Fazia todo o sentido, é claro, assim como qualquer ação com as quais as três guildas rivais pudessem concordar. Eles isolaram Entreri do sistema por medo de que um mestre de guilda menor pudesse esvaziar seus cofres e contratar o assassino para matar um dos líderes mais proeminentes. Aqueles nas maiores posições de poder preferiam o status quo, e todos temiam Entreri o bastante para reconhecer que ele sozinho conseguiria desequilibrar o poder. Que testemunho da reputação do homem! E LaValle, mais do que qualquer um, entendia que era merecida.

— Eu entendo — disse ele ao Quentin, se curvando para mostrar obediência. — Talvez quando a situação estiver mais clara poderemos encontrar nossa oportunidade de tirar vantagem de minha amizade com esse homem valioso.

Bodeau conseguiu dar seu primeiro sorriso em vários dias, sentindo-se confortado pelas declarações aparentemente sinceras de LaValle. Ele estava de fato bem mais tranquilo enquanto seguiam para dividir sua refeição noturna.

Mas LaValle não. Ele mal podia acreditar que as outras guildas se moveram tão rapidamente para isolar Entreri. Se esse era o caso, então ele entendia que estariam observando o assassino de perto — perto o bastante para saber sobre qualquer tentativa contra Entreri e retaliar contra qualquer guilda que fosse tola o bastante para tentar matar o homem.

LaValle comeu rápido, então se desculpou, explicando que estava no meio da escrita de um pergaminho particularmente difícil que esperava terminar naquela noite.

Ele foi imediatamente até sua bola de cristal, na esperança de localizar Cão Perry, e ficou realmente satisfeito em ver que o homem estourado e Chalsee Anguaine ainda estavam dentro da casa da guilda. Ele os alcançou na altura da rua, no arsenal principal. Ele conseguia imaginar bem o porquê de eles estarem naquele cômodo específico.

— Vocês planejam sair hoje? — perguntou o mago calmamente enquanto entrava.

— Saímos todas as noites — respondeu Cão Perry. — É nosso trabalho, não?

— Algumas armas extras? — perguntou LaValle, suspeitando deles e notando que ambos os homens tinham adagas presas a todas as posições sacáveis possíveis.

— Um tenente de uma guilda que não é cuidadoso acaba morto — respondeu Cão Perry de forma seca.

— De fato — concordou LaValle com uma reverência. — E, pelo que foi dito pelas guildas de Basadoni, Wroning e a dos Retalhadores, o tenente de guilda que for atrás de Artemis Entreri não está ajudando seu mestre.

A declaração direta fez ambos os homens congelarem. Cão Perry pensou no assunto de forma rápida e calma, voltando a seus preparativos sem nenhum traço discernível de culpa em sua expressão vazia. Mas Chalsee, o menos experiente dos dois, mostrava sinais claros de estar perturbado. LaValle sabia que tinha acertado na mosca. Eles estavam indo atrás de Entreri naquela mesma noite.

— Eu imaginei que iriam se consultar comigo antes — comentou o mago — para saber onde ele está, é claro, e talvez para ver algumas das defesas que ele obviamente posicionou.

— Você não está fazendo sentido, mago — insistiu Cão Perry. — Tenho muito o que fazer e não tenho tempo para suas bobagens.

Ele bateu a porta do armário de armas quando terminou de falar, então passou direto por LaValle. Um Chalsee Anguaine nervoso o seguiu, olhando várias vezes para trás.

LaValle parou para pensar no tratamento frio que recebeu e reconheceu que Cão Perry tinha de fato decidido ir atrás de Entreri e também decidiu que LaValle não podia ser confiado em relação ao assassino poderoso. Agora o mago, analisando todas as possibilidades, tinha seu próprio dilema. Se Cão Perry tivesse sucesso em matar Entreri, o jovem perigoso, que havia acabado de declarar não ser amigo de LaValle, ganharia muito status e poder — se as outras guildas não decidissem matá-lo por suas ações imprudentes. Mas, se Entreri vencesse, o que

LaValle achava mais provável, ele certamente não gostaria do fato de LaValle não o ter contactado com um aviso, conforme haviam concordado.

E, mesmo assim, LaValle não podia ousar usar suas magias e contactar Entreri. Se as outras guildas estivessem vigiando o assassino, essas formas de contato seriam facilmente detectadas e sua origem, identificada.

LaValle, completamente aflito, retornou a seus aposentos e se sentou por um bom tempo na escuridão. Em qualquer cenário, independentemente de quem saísse vitorioso, a guilda poderia estar com bastantes problemas. Será que ele deveria ir até Quentin Bodeau?, ele se perguntou, mas logo afastou o pensamento, percebendo que Quentin não faria muito além de andar de um lado para o outro e roer as unhas. Cão Perry estava nas ruas agora, e Quentin não tinha como chamá-lo de volta.

Será que ele deveria observar o andamento da batalha em sua bola de cristal? Mais uma vez, LaValle precisava levar em consideração que qualquer contato mágico, mesmo que não fosse nada além da observação silenciosa, poderia ser detectado pelos magos contratados pelas guildas mais poderosas e poderia então causar problemas para LaValle.

Então ele continuou sentado na escuridão, imaginando e se preocupando, à medida que as horas passavam.

CAPÍTULO 6



Deixando o Vale para trás

Drizzt observava a cada movimento que o bárbaro fazia — a forma como Wulfgar se sentava do outro lado da fogueira em relação a ele ou a forma como o homem comia seu jantar — procurando alguma dica do que se passava na cabeça do bárbaro. Será que a batalha contra os gigantes ajudou? Será que Drizzt havia “botado o cavalo para correr” conforme ele disse ter esperado para Regis? Ou será que Wulfgar estava pior agora do que antes da batalha? Será que estava ainda mais consumido por sua última culpa, embora suas ações — ou inação — não havia chegado a custá-los nada?

Wulfgar deveria reconhecer que não havia se saído bem no começo da batalha, mas será que ele, na cabeça dele, havia compensado por aquele erro com suas ações a seguir?

Drizzt sabia mais sobre essas emoções que qualquer pessoa viva, mas, na verdade, ele não conseguia ler o mínimo das turbulências internas do bárbaro. Wulfgar se movia metodicamente, mecanicamente, como havia feito desde seu retorno das garras de Errtu, fazendo as ações da vida sem nenhum sinal externo de dor, satisfação, alívio... nada. Wulfgar estava existindo, mas longe de viver. Se havia algum vestígio de fervor naqueles olhos azuis, Drizzt não conseguia ver. Logo, o ranger drow ficou com a impressão que a batalha contra os gigantes não havia dado em nada, não havia nem inflamado o desejo do bárbaro de viver nem deixado nenhum fardo extra sobre Wulfgar. Olhando para seu amigo agora, enquanto o homem arrancava um pedaço de uma ave de caça do osso, com a expressão imutável e sem revelar nada, Drizzt precisou admitir para si mesmo que ele havia não apenas esgotado suas soluções, mas também lugares onde poderia procurar por soluções.

Cattibrie se aproximou e se sentou ao lado de Wulfgar, então, e o bárbaro fez uma pausa para olhar para ela. Ele conseguiu até mesmo dar um pequeno sorriso para a mulher. Talvez ela pudesse ter sucesso onde ele falhara, pensou o drow. Ele e Wulfgar tinham sido amigos, é claro, mas o bárbaro e Cattibrie haviam compartilhado algo muito mais profundo que isso.

Essa ideia trouxe um turbilhão de sentimentos conflitantes que traziam uma sensação estranha no estômago de Drizzt. Por um lado, ele se importava muito com Wulfgar e não queria nada além de que o bárbaro curasse suas cicatrizes

emocionais. Por outro lado, ver Cattibrie tão próxima do homem o feria. Ele tentou negar, tentou se colocar acima disso, mas estava lá, era um fato e não iria passar: ele estava com ciúmes.

Com grande esforço, o drow sublimou os sentimentos o bastante para deixar o casal sozinho. Ele se juntou ao Bruenor e Regis e não conseguiu evitar comparar o rosto sorridente do halfling enquanto ele devorava sua terceira porção com o de Wulfgar, que parecia estar comendo apenas para manter seu corpo vivo. Pragmatismo contra o puro prazer.

— Saímos do Vale amanhã — Bruenor estava dizendo, apontando para as silhuetas escuras das montanhas, se elevando ainda mais escuras ao sul e a oeste. De fato, a carroça havia se virado e agora eles se dirigiam ao sul, não mais a oeste. O vento, sempre cortante em Vale do Vento Gélido, agora era apenas uma brisa.

— Como está meu garoto? — perguntou Bruenor quando notou o drow. Drizzt deu de ombros.

— Ele podia ter morrido, seu maldito elfo tolo — bufou o anão. — Todo mundo podia ter morrido. E não é a primeira vez!

— Nem é a última — prometeu Drizzt com um sorriso e uma reverência profunda. Ele sabia que Bruenor estava brincando com ele, que o anão adorava uma boa luta tanto quanto ele, especialmente uma contra gigantes. Bruenor estava chateado com ele, é claro, mas só porque Drizzt não o havia incluído nos planos originais de batalha. A luta curta, mas brutal, havia há muito exorcizado esse rancor de Bruenor, e agora ele só estava implicando com o drow como uma forma de aliviar as preocupações reais por Wulfgar.

— Você viu o rosto dele quando lutamos? — perguntou o anão de forma mais genuína. — Você viu como ele estava quando Pança-Furada apareceu com seu amigo gigante fedorento e parecia que meu garoto estava pra ser esmagado?

Drizzt admitiu que não havia visto.

— Eu estava envolvido em outras coisas no momento — explicou ele. — E com o perigo em que Guenhwyvar corria.

— Nada — declarou Bruenor. — Nada mesmo. Nenhuma raiva enquanto levantava o martelo para lançar nos gigantes.

— O guerreiro sublima a raiva para manter o controle consciente — raciocinou o drow.

— Ah, não assim — rebateu Bruenor. — Eu vi fúria no meu garoto quando lutamos contra Errtu na ilha de gelo, fúria além de qualquer coisa que meus olhos velhos já viram. E como eu queria ver de novo. Raiva, fúria, até medo!

— Eu o vi quando cheguei na batalha — admitiu Regis. — Ele não sabia que o enorme gigante novo seria um aliado, e, se não fosse, se houvesse se juntado no lado dos outros gigantes, então Wulfgar teria sido morto facilmente, porque ele não teria defesa contra nosso ângulo de sua crista. E ele não tinha medo algum. Ele olhou direto pro gigante, e tudo que eu vi foi...

— Resignação — o drow terminou por ele. — Aceitação do que quer que o destino pudesse mandar para ele.

— Eu não entendo — admitiu Bruenor.

Drizzt não tinha uma resposta para ele. Ele suspeitava, é claro, que o trauma de Wulfgar tivesse sido grande demais e então roubado dele suas esperanças e sonhos, suas paixões e propósitos, mas ele não podia encontrar uma maneira de pôr isso em palavras de uma forma que o anão sempre pragmático pudesse entender. Ele achou irônico, de certa forma, que o exemplo mais próximo de um comportamento similar que ele podia se lembrar era o do próprio Bruenor, logo após Wulfgar ter caído vítima da yochlol. O anão havia vagado sem rumo pelo salão por dias incontáveis, perdido em seu luto.

Sim, percebeu Drizzt, essa era a palavra-chave. Wulfgar estava de luto.

Bruenor nunca entenderia, nem Drizzt tinha certeza de que ele mesmo entendia.

— Hora de ir — lembrou Regis, tirando o drow de seus pensamentos.

Drizzt olhou para o halfling, então para Bruenor.

— Camlaine nos convidou para um jogo de ossos — explicou Bruenor. — Vem com a gente, elfo. Seus olhos enxergam melhor, e posso precisar de você.

Drizzt tornou a olhar para a fogueira, para Wulfgar e Cattibrie, sentados lado a lado e conversando. Ele notou que Cattibrie não estava falando sozinha. Ela de alguma forma envolveu Wulfgar, até fez ele se animar em sua conversa. Uma grande parte de Drizzt queria ficar onde estava e observar cada movimento deles, mas ele não cederia a essa fraqueza, então foi com Bruenor e Regis para assistir ao jogo de ossos.



— Não tem como sabermos sua dor quando aquele teto caiu sobre você — disse Cattibrie, levando gentilmente a conversa àquele dia fatídico nas entranhas do Salão de Mitral.

Até então, ela e Wulfgar estavam compartilhando de memórias mais felizes de batalhas anteriores, lutas nas quais os companheiros haviam sobrepujado monstros e derrubado ameaças sem um custo muito alto. Wulfgar havia inclusive interagido, falando sobre sua primeira luta com Bruenor — contra Bruenor — quando havia quebrado seu cajado na cabeça do anão, apenas para a criatura baixa e teimosa dar-lhe uma rasteira e deixá-lo inconsciente no campo de batalha. À medida que a conversa seguia, Cattibrie se focou em outro evento importante: a criação de Presa de Égide. Que trabalho feito com amor fora aquele, a obra-prima da carreira incrível de Bruenor como ferreiro, feito apenas pelo afeto de Bruenor em relação a Wulfgar!

— Se ele não te amasse tanto, ele nunca teria conseguido fazer uma arma tão incrível — ela havia explicado. Quando ela viu que suas palavras estavam tocando no coração do homem sofrido, ela mudou de assunto sutilmente outra vez, para o tratamento reverente que Bruenor havia tido com o martelo de guerra após a

aparente morte de Wulfgar. E isso, é claro, levou Cattibrie à discussão do dia da queda de Wulfgar, à memória da terrível yochlol.

Para seu alívio, Wulfgar não havia se fechado quando ela foi nessa direção e sim continuou com ela, ouvindo as palavras dela e acrescentando suas próprias quando pareciam relevantes.

— Toda a força deixou meu corpo — continuou Cattibrie. — E nunca vi Bruenor tão destruído. Mas ele seguiu e começou a lutar em seu nome, e aí de nossos inimigos então.

Um olhar distante surgiu nos olhos claros de Wulfgar e a mulher ficou em silêncio, dando tempo para ele digerir as palavras. Ela achou que ele responderia, mas não respondeu, e os segundos se passaram em silêncio.

Cattibrie foi para mais perto e pôs o braço ao redor das costas dele, descansando sua cabeça no ombro forte de Wulfgar. Ele não a afastou, até se mexeu para que ambos ficassem mais confortáveis. A mulher havia esperado mais, havia esperado conseguir fazer Wulfgar desabafar. Mas, embora ela não tenha conseguido o que desejara, ela reconheceu que havia tido mais sucesso do que tinha o direito de esperar. O amor não veio à tona, mas, ao mesmo tempo, a fúria também não. Levaria tempo.

O grupo realmente saiu de Vale do Vento Gélido na manhã seguinte, uma diferença percebida pela mudança no vento. No vale, o vento vinha a nordeste, vindo das águas frias do Mar de Gelo Móvel. Na junção dos pontos sul, oeste e norte das montanhas, o vento não soprava mais constantemente, e era mais uma brisa do que o vendaval constante do vale. E agora, indo para o sul, o vento retornou, espiralando contra a Espinha do Mundo. Ao contrário do vento gélido que dava nome ao vale, esse era muito mais gentil. Os ventos vinham de climas mais quentes ao sul ou das águas mais quentes da Costa da espada, acertando o bloqueio das montanhas e espiralando de volta.

Drizzt e Bruenor passaram a maior parte do dia longe da carroça, tanto para fazer uma varredura do perímetro ao redor do grupo, que seguia em uma velocidade lenta, mas constante, quanto para dar alguma privacidade a Cattibrie e Wulfgar. Ela continuava falando, ainda tentava levar as memórias do homem para um local e época melhores. Regis passou o dia inteiro aninhado nos fundos da carroça, entre os alimentos de aroma agradável.

Estava sendo um dia de viagem sem maiores eventos, exceto por um momento em que Drizzt encontrou uma pegada particularmente perturbadora, a pegada de um gigante imenso usando botas.

— O amigo de Pança-Furada? — perguntou Bruenor, se abaixando ao lado do ranger enquanto examinava a pegada.

— É o que eu imagino — respondeu Drizzt.

— O maldito halfling enfeitiçou demais aquela coisa — resmungou Bruenor.

Drizzt, que entendia o poder do pingente de rubi e a natureza dos encantamentos em geral, não concordava. Ele sabia que o gigante, não sendo uma criatura estúpida, fora liberto de qualquer magia de Regis logo após deixar o

grupo. Provavelmente, antes de estarem a quilômetros de distância, o gigante deve ter começado a se perguntar o porquê de sequer ter oferecido para ajudar o halfling e seu grupo estranho de amigos. Então, logo após isso, ele ou se esquecera do incidente por completo ou de fato estava muito furioso por ter sido enganado daquela forma. E agora a criatura imensa os estava seguindo, Drizzt percebeu, notando o curso geral dos rastros.

Talvez fosse apenas coincidência, ou talvez fosse outro gigante — Vale do Vento Gélido tinha bastantes gigantes, no fim das contas. Drizzt não tinha como ter certeza, então, quando ele e Bruenor retornaram ao grupo para sua refeição da noite, não comentaram sobre as pegadas ou sobre aumentar a vigília noturna. Drizzt acabou saindo sozinho mesmo assim, tanto para se afastar da cena contínua entre Cattibrie e Wulfgar quanto para varrer o terreno em busca de quaisquer gigantes perdidos. Lá, na escuridão noturna, ele podia estar sozinho com seus pensamentos, podia lutar suas guerras emocionais e se lembrar repetidamente que apenas Cattibrie poderia decidir o curso de sua vida.

Toda vez que ele se lembrava de um momento que destacava o quão inteligente e honesta ela sempre fora, ele se sentia reconfortado. Quando a lua cheia começou a ascender lentamente sobre as águas distantes da Costa da Espada, o drow sentiu em seu coração um calor estranho. Embora ele mal pudesse ver o brilho da fogueira, ele entendia que estava entre amigos.



Wulfgar olhou no fundo daqueles olhos azuis e soube que ela havia o levado a esse ponto de propósito, havia suavizado as arestas de sua consciência agredida lenta e deliberadamente, havia massageado as fronteiras da raiva até seu toque gentil torná-las transparentes. E agora ela queria, ela exigia, olhar por detrás de suas barreiras, queria ver os demônios que atormentavam Wulfgar.

Cattibrie estava sentada em silêncio, calmamente, esperando com toda a paciência. Ela o havia persuadido a contar algumas histórias de horror específicas, depois foi mais fundo, havia o pedido para expor sua alma e seu terror, algo que ela sabia que não seria fácil para o homem forte e orgulhoso.

Mas Wulfgar não se recusara a dizer a ela. Ele estava sentado agora, com seus pensamentos em um turbilhão, seu olhar preso firmemente no dela, sua respiração ofegante, seu coração batendo forte em seu peito largo.

— Eu me segurei à sua imagem por tanto tempo — disse ele baixinho. — Lá, entre a fumaça e a sujeira, eu me agarrei à imagem da minha Cattibrie. Eu a mantive bem diante de mim em todos os momentos. Me agarrei sim.

Ele fez uma pausa para recuperar seu fôlego e Cattibrie pousou uma mão gentil na dele.

— Tantas imagens que um homem não deveria ver — continuou Wulfgar baixinho, e Cattibrie viu um princípio de humidade em seus olhos. — Mas eu

lutei contra todas elas com uma imagem sua.

Cattibrie sorriu, mas isso não foi muito eficaz para confortar Wulfgar.

— Ele te usou contra mim — continuou o homem, com sua voz ficando mais grave, se tornando quase um rosnado. — Errtu sabia meus pensamentos e os usou contra mim. Ele me mostrou o final da luta contra a yochlol, a criatura a empurrando através dos destroços, caindo sobre você e te despedaçando. Então ela foi até Bruenor...

— Não foi a yochlol que o levou aos planos inferiores? — perguntou Cattibrie, tentando usar a lógica para quebrar o encantamento demoníaco.

— Eu não me lembro — admitiu Wulfgar. — Eu me lembro da queda das pedras, da dor da mordida da yochlol em meu peito, e então apenas escuridão até eu acordar na corte da Rainha Aranha. Mas mesmo aquela imagem... Você não entende! A única coisa à qual eu podia me agarrar para me proteger, Errtu perverteu e usou contra mim. A única esperança restante em meu coração foi reduzida a cinzas e me deixou vazio.

Cattibrie se aproximou, deixando seu rosto a centímetros do de Wulfgar.

— Mas a esperança renasce das cinzas — disse ela suavemente. — Errtu se foi, banido por uns cem anos e a Rainha Aranha e seus malditos asseclas drow não têm mostrado interesse em Drizzt há anos. A estrada acabou, pelo que parece, e muitas outras novas se estendem diante de nós. A estrada para a Elevação Espiritual e Cadderly. De lá para o Salão de Mitral, talvez, e então, se quisermos, podemos ir até águas Profundas e o Capitão Deudermont e fazer uma viagem no *Fada do Mar*, para cruzar as ondas e perseguir piratas.

— Quantas possibilidades estão diante de nós! — continuou ela, com o sorriso aberto e seus olhos azuis reluzindo de empolgação. — Mas primeiro devemos fazer as pazes com nosso passado.

Wulfgar ouviu seus argumentos, mas apenas sacudiu a cabeça, a lembrando de que poderia não ser tão fácil quanto ela fazia parecer.

— Por todos esses anos você achou que eu estava morto — disse ele. — Eu pensei o mesmo sobre você naquela época. Eu achei que você foi morta, Bruenor morto e Drizzt sacrificado no altar de alguma matriarca drow vil. Eu desisti da esperança porque não havia nenhuma.

— Mas agora você vê que era mentira — raciocinou Cattibrie. — Sempre há esperança, tem que haver esperança. Essa é a mentira dos seres malignos do tipo de Errtu. A mentira sobre eles, e a mentira que eles são. Eles roubam a esperança, porque, sem esperança, não há força. Sem esperança não há liberdade. Na prisão do coração, os demônios encontram seus maiores prazeres.

Wulfgar respirou fundo, tentando digerir tudo, equilibrando as verdades lógicas das palavras de Cattibrie, e do simples fato de que ele havia de fato escapado das garras de Errtu, em relação à dor penetrante da memória. Cattibrie, por sua vez, também passou um bom tempo digerindo tudo o que Wulfgar a havia mostrado ao longo dos últimos dias. Ela entendia agora que era mais do que dor e horror que aprisionavam seu amigo. Apenas uma emoção poderia

quebrar tanto alguém. Ao repassar as memórias em sua mente, Wulfgar havia encontrado algumas em que ele havia se rendido, em que ele havia cedido aos desejos de Errtu ou dos asseclas do demônio, em que ele havia perdido sua coragem ou energia para desafiá-lo. Naturalmente, agora era óbvio para Cattibrie, olhando firmemente para o homem agora, que a culpa, acima de qualquer outra coisa, era o demônio que se prendia ao período que Wulfgar passara com Errtu.

É claro que isso parecia absurdo para ela. Ela estava mais do que disposta a perdoar imediatamente qualquer coisa que Wulfgar houvesse dito ou feito para sobreviver à decadência do Abismo. Qualquer coisa. Mas não era algo absurdo, imediatamente lembrou a si mesma, porque estava evidente na expressão do homem.

Wulfgar estreitou os olhos e firmou a mandíbula. Ela estava certa, ele repetia a si mesmo. O passado era passado, uma experiência que já foi, uma lição aprendida. Agora estavam juntos novamente, saudáveis e a caminho da aventura. Agora ele havia aprendido onde havia errado anteriormente com Cattibrie e poderia olhar para ela com novas esperanças e desejos.

Ela reconheceu uma medida de calma se espalhando pelo homem quando ele abriu os olhos novamente e a encarou. Então ele se inclinou para a frente, a beijando suavemente, apenas roçando seus lábios nos dela, como se pedindo permissão.

Cattibrie passou os olhos ao redor e viu que estavam de fato sozinhos. Embora os outros não estivessem tão longe, aqueles que não estavam adormecidos estavam distraídos demais em suas apostas para notar qualquer coisa.

Wulfgar a beijou novamente, com um pouco mais de urgência, forçando-a a analisar seus sentimentos por ele. Será que ela o amava? Como um amigo, naturalmente, mas será que estava pronta para levar esse amor a outro nível?

Cattibrie, honestamente, não sabia. No passado, ela havia decidido dar seu amor ao Wulfgar, casar-se e ter filhos com ele, construir uma vida juntos. Mas isso fora há muitos anos, em uma época e um lugar completamente diferentes. Agora ela sentia algo por outra pessoa, talvez. Embora, na verdade, ela não houvesse examinado esses sentimentos muito além do que havia examinado os que tinha por Wulfgar. E ela não tinha tempo para examiná-los agora, porque Wulfgar a beijou novamente, de forma apaixonada. Quando ela não retribuiu da mesma forma, ele recuou, a encarando intensamente.

Olhando então para ele, à beira do desastre, em um precipício entre passado e futuro, Cattibrie compreendeu que deveria conceder isso a ele. Ela o puxou novamente e começou outro beijo, e eles se abraçaram intensamente, com Wulfgar a guiando até o chão, rolando com ela, a tocando, acariciando e remexendo em suas roupas.

Ela deixou que ele se perdesse em sua paixão, o deixou tomar a liderança com toques e beijos, e aceitou o conforto do papel que havia aceitado, na esperança de que seu encontro naquela noite ajudasse a trazer Wulfgar de volta ao mundo dos vivos.

E estava funcionando; Wulfgar sabia disso, ele podia sentir. Ele havia desnudado sua alma e seu coração para ela, derrubado suas próprias defesas, desfrutando da sensação dela, do cheiro dela, do toque macio dela.

Ele estava livre! naqueles primeiros instantes, ele estava livre, e ela gloriosa e linda e tão real!

Ele rolou até ficar deitado de costas, com seu abraço apertado levando Cattibrie a parar sobre ele. Ele mordeu de leve a base de seu pescoço, então, próximo a um ponto de êxtase, inclinou sua cabeça para trás para que pudesse olhar em seus olhos e dividir aquele momento de alegria. Uma súcubo lasciva, uma sedutora vil do abismo, o olhou de volta. Os pensamentos de Wulfgar retornaram para o outro lado de Vale do Vento Gélido, de volta ao Mar de Gelo Móvel, à caverna de gelo e à luta contra Errtu, então, além disso, até a fumaça espiralante e os horrores que presenciara. Era tudo uma mentira, ele percebeu. A luta, a fuga, o reencontro com seus amigos. Tudo fora uma mentira criada por Errtu para reacender sua esperança para que então o demônio pudesse destruí-la novamente. Tudo era uma mentira e ele ainda estava no abismo, sonhando com Cattibrie enquanto beijava uma súcubo horrenda.

Sua mão poderosa se prendeu sob o queixo da criatura e a afastou. Sua segunda mão veio em um soco cruel e então ele levantou o monstro no ar sobre sua forma deitada e a lançou para longe dele, fazendo-a quicar pelo chão. Com um rugido, Wulfgar se levantou, dando um jeito de levantar e ajeitar suas calças. Ele cambaleou até a fogueira e, ignorando a dor, foi até um galho em chamas, então se virou para atacar a súcubo cruel.

Se virou para atacar Cattibrie.

Ele a reconheceu então, semidespida, cambaleante sobre as mãos e os joelhos, com sangue escorrendo livremente de seu nariz. Ela conseguiu olhar para ele. Não havia raiva, apenas confusão em seu rosto ferido. O peso da culpa quase fez com que o bárbaro perdesse a força em suas pernas fortes.

— Eu não... — gaguejou ele. — Eu nunca... — com um arquejo e um grito abafado, Wulfgar correu pelo acampamento, jogando o galho em chamas de lado e pegando sua mochila e martelo de guerra. Ele correu até a noite escura, até a escuridão definitiva de sua mente atormentada.

CAPÍTULO 7



Casulo de algas

— Você não pode entrar — disse uma voz aguda por detrás da barricada.
— Por favor, senhor, eu imploro. Vai embora.

Entreri não achou o tom nervoso do halfling divertido, porque o que essa recusa insinuava ativava alarmes perigosos em sua mente. Ele e Dwahvel haviam feito um acordo — um acordo mutuamente benéfico e que parecia mais vantajoso para a halfling, aliás — e, ainda assim, parecia que Dwahvel estava dando para trás. Seu porteiro não estava deixando o assassino sequer entrar no Aposto em Cobre. Entreri se imaginou chutando a barricada, mas apenas por um instante. Ele se lembrou que os halflings adoravam fazer armadilhas. Então ele pensou que poderia passar sua adaga pelas fendas entre as tábuas, até alcançar o braço, ou dedo, do porteiro impertinente, ou onde quer que a adaga pegasse. Essa era a beleza da adaga de Entreri: ele podia acertar alguém em qualquer lugar e sugar a força vital de sua vítima.

Mas, novamente, foi um pensamento fugaz, mais uma fantasia nascida de sua frustração, já que o sempre cuidadoso Entreri jamais consideraria seriamente uma ação dessas.

— Então irei — disse ele calmamente. — Mas informe a Dwahvel que meu mundo é dividido entre amigos e inimigos.

Ele se virou e começou a se afastar, deixando o porteiro desconcertado.

— Nossa, isso soou muito como uma ameaça — veio outra voz antes que Entreri houvesse se afastado dez passos rua abaixo.

O assassino parou e observou uma pequena rachadura na parede do Aposto em Cobre, um espaço para se espiar a área externa, ele percebeu, e provavelmente uma seteira.

— Dwahvel — disse ele com uma leve reverência.

A rachadura então ficou mais larga e um painel deslizou para o lado, o surpreendendo. Dwahvel saiu então.

— Apontando inimigos tão rápido — disse ela, sacudindo a cabeça, com suas madeixas castanhas se sacudindo alegremente.

— Mas eu não apontei nenhum — respondeu o assassino. — Embora realmente tenha sentido raiva por você aparentemente ter decidido não seguir

com nosso acordo.

O rosto de Dwahvel ficou sério então, mudando o tom, até então, leve:

— Um casulo de algas — explicou ela.

Era uma expressão mais comum em barcos pesqueiros do que nas ruas, mas Entreri já a tinha ouvido antes. Nos barcos pesqueiros, fazer um “casulo de algas” se referia à prática de se isolar caranguejos particularmente problemáticos, que deveriam ser entregues vivos no mercado, pelo método de se construir barricadas de fios de algas ao seu redor. O termo era menos literal, mas ainda tinha o mesmo significado, nas ruas. Alguém em um casulo de algas era uma pessoa declarada fora de alcance, cercada e isolada por barricadas de ameaças. Imediatamente, o rosto de Entreri também ficou sério.

— A ordem veio de guildas maiores que a minha, de guildas que poderiam queimar, e queimariam, o Aposto em Cobre até não sobrar nada e matariam todos os meus sem sequer hesitar — disse Dwahvel dando de ombros. — Entreri está em um casulo de algas, pelo que dizem. Você não pode me culpar por recusar sua entrada.

Entreri assentiu. Ele, mais do que qualquer um, conseguia apreciar o pragmatismo em nome da sobrevivência.

— Ainda assim você saiu para falar comigo — disse ele.

Dwahvel deu de ombros novamente.

— Apenas para explicar o porquê de nosso acordo ter acabado — disse ela. — E para garantir que eu não acabe na segunda categoria que você apontou para meu porteiro. Isso posso lhe oferecer, e não cobrarei por esse serviço. Todos sabem de seu retorno, e sua presença já deixou a todos nervosos. O velho Basadoni ainda é o líder de sua guilda, mas ele está nas sombras agora, mais como um líder decorativo. Aqueles que estão lidando com as questões da Guilda Basadoni, assim como das outras guildas, não conhecem você. Mas conhecem sua reputação. Logo, o temem da mesma forma que temem um ao outro. Não seria possível Pasha Wroning temer que os Retalhadores tenham contratado Entreri para matá-lo? Ou mesmo dentro das próprias guildas, não seria possível que aqueles que desejam aumentar de status antes do evento da morte de Pasha Basadoni temam que um dos outros tenha convencido Entreri a retornar para garantir sua ascensão pessoal?

Entreri assentiu novamente, mas respondeu:

— Ou não seria possível que Artemis Entreri tenha apenas voltado para casa?

— É claro — disse Dwahvel. — Mas, até descobrirem a verdade a seu respeito, vão temê-lo, e a única forma de descobrirem a verdade...

— Casulo de algas — Entreri começou a agradecer Dwahvel por ter tido coragem de sair para falar com ele sobre isso, mas se fez parar. Reconheceu que a halfling talvez estivesse apenas seguindo ordens, que talvez essa reunião fosse parte do processo de investigação.

— Tome bastante cuidado — acrescentou Dwahvel, voltando para a porta secreta. — Você já deve saber que há muitos que gostariam de ter a cabeça de

Entreri entre seus troféus.

— O que você sabe sobre isso? — perguntou o assassino, porque parecia óbvio para ele que Dwahvel não estava falando apenas de pessoas em geral.

— Antes da ordem do casulo de algas, meus espiões foram enviados para descobrir o que pudessem sobre o que estavam achando de seu retorno — explicou ela. — Eles ouviram mais perguntas do que respostas, e frequentemente de assassinos jovens e fortes. Tome bastante cuidado.

Então ela se foi, retornando pela porta secreta que levava ao Aposto em Cobre.

Entreri apenas suspirou e seguiu em frente. Ele não questionou seu retorno a Porto Calim, porque, de qualquer maneira, não parecia importante para ele. Nem começou a olhar mais atentamente para as sombras que se projetavam da rua sombria. Talvez em uma ou mais delas estivesse seu assassino. Talvez não.

Talvez simplesmente não importasse.



— Perry — disse Giunta, o Divinador, para Kadran Gordeon enquanto ambos vigiavam o jovem saltar pelos telhados seguindo, de uma distância segura, os movimentos de Artemis Entreri. — De Bodeau, um tenente.

— Ele está observando? — perguntou Kadran.

— Caçando — corrigiu o mago.

Kadran não duvidou do homem. Giunta passara toda a sua vida observando os outros. O mago era um observador, e pelos padrões daqueles que ele via, ele podia prever com uma precisão desconcertante seus próximos movimentos.

— E por que Bodeau arriscaria ir atrás de Entreri? — perguntou o guerreiro. — Ele com certeza sabe da ordem do casulo de algas, e Entreri teve uma longa aliança com aquela guilda em particular.

— Supõe você que Bodeau sabe — explicou Giunta. — Esse aí antes já vi. Cão Perry é como o chamam, embora goste de “O Coração” ser chamado.

O apelido fez com que um lampejo de memória iluminasse Kadran.

— Por sua prática de cortar um coração ainda batendo do peito de suas vítimas — lembrou o homem.

— Um jovem assassino audacioso — acrescentou, assentindo, uma vez que agora fazia sentido. — Não muito diferente de alguém que conheço ele é — adicionou astutamente Giunta, olhando para Kadran.

Kadran sorriu em resposta. De fato, Cão Perry não era tão diferente de um Kadran mais jovem: audacioso e capaz. Os anos ensinaram a ele um pouco de humildade, porém, embora muitos daqueles que o conheciam bem acreditavam que ele poderia ainda ter um pouco mais. Ele olhou mais diretamente para Cão Perry agora, enquanto o homem se movia silenciosamente sobre a borda de um telhado. Sim, parecia haver uma semelhança com o jovem que Kadran costumava

ser. Menos lapidado e menos sábio, obviamente, porque mesmo em sua juventude arrogante, Kadran duvidava que teria ido atrás de Artemis Entreri logo após o retorno do homem a Porto Calim e obviamente sem tanta preparação.

— Ele deve ter aliados na região — destacou Kadran a Giunta. — Procure nos outros telhados. Com certeza o rapaz não seria tolo o bastante para caçar Entreri sozinho.

Giunta ampliou sua busca. Ele viu Entreri se movendo tranquilamente pela avenida principal e reconheceu muitos outros na área, pessoas que não tinham conexão alguma com a guilda de Bodeau ou Cão Perry.

— Ele — explicou o mago, apontando para outra pessoa entrando e saindo das sombras, seguindo o mesmo caminho que Entreri, mas muito, muito atrás. — Outro dos homens de Bodeau, eu suponho.

— Ele não parece tão interessado em se juntar à luta — apontou Kadran, uma vez que o homem parecia hesitar a cada passo. Ele estava tão para trás em relação a Entreri e perdendo espaço a cada segundo que ele poderia ter saltado para fora das sombras e corrido a toda velocidade na direção do homem no meio da rua sem ser notado pelo assassino.

— Talvez apenas observando ele esteja — comentou Giunta enquanto movia seu foco na bola de cristal de volta aos dois assassinos, com seus caminhos prestes a se cruzar — seguindo a pedido de Bodeau seu aliado para ver como se sai Cão Perry. Muitas possibilidades existem, mas se o homem lutar ao lado de Cão Perry planeja, então correr ele deve. Entreri batalhas longas não costumam ter, e parece...

Ele parou subitamente quando Cão Perry se moveu à beira de um telado e se abaixou, com seus músculos se tensionando. O jovem assassino havia encontrado seu local para a emboscada, e Entreri se virou para o beco, aparentemente de acordo com os planos do homem.

— Poderíamos avisá-lo — disse Kadran, lambendo os lábios, nervoso.

— Entreri em guarda já está — explicou o mago. — Ele com certeza a mim observando ele sentiu. Um homem com seus talentos observado magicamente sem seu conhecimento não pode ser — o mago deu uma pequena risada. — Adeus, Cão Perry — disse ele.

Enquanto as palavras saíam de sua boca, o pretenso assassino saltou do telhado, atingindo o chão correndo, a apenas três passos de Entreri, se aproximando tão rapidamente que praticamente qualquer um teria sido empalado antes de sequer registrar o som por detrás de si.

Praticamente qualquer um.

Entreri se virou enquanto Cão Perry se aproximava, com a espada de Perry à frente. Um movimento da mão esquerda do assassino, segurando as dobras amplas de sua capa como proteção extra, desviou o golpe. Entreri avançou, em um passo súbito, empurrando com sua mão esquerda, levantando o braço esquerdo de Cão Perry enquanto avançava. Ele se moveu logo abaixo do pretenso assassino, que agora estava desequilibrado, esfaqueando a axila de cima para baixo

com sua adaga cravejada de joias enquanto passava.

Então, tão rapidamente que Cão Perry sequer teve a oportunidade de compensar, tão rapidamente que Kadran e Giunta mal notaram a virada sutil, ele se virou, direto para encarar Cão Perry. Entreri libertou a adaga e a virou em sua mão esquerda descendente, bateu sua mão direita contra o queixo do pretenso assassino e chutou o homem na parte de trás dos joelhos, dobrando suas pernas e o forçando a se abaixar. A mão esquerda do assassino mais velho subiu com a adaga, levando-a sob a parte de trás do crânio de Cão Perry, profundamente em seu cérebro.

Entreri recolheu a adaga imediatamente e deixou o homem morto cair no chão, com o sangue se formando em uma poça abaixo dele, de forma tão rápida e eficiente que Entreri sequer tinha uma única gota de sangue em si.

Giunta, rindo, apontou para o fim do beco, onde o companheiro chocado de Cão Perry deu uma olhada em Entreri, vitorioso, deu meia-volta e saiu correndo.

— Sim, de fato — enfatizou Giunta. — Deixe pelas ruas se espalhar que Artemis Entreri retornou.

Kadran Gordeon passou um bom tempo encarando o homem morto. Ele fez sua pose pensativa de costume, torcendo seus lábios de forma que seu bigode longo e curvado se inclinava sobre seu rosto escuro. Ele havia pensado em ir ele mesmo atrás de Entreri, e agora ele estava bastante chocado pela pura habilidade do homem. Foi a primeira experiência real de Gordeon com Entreri e, de repente, ele entendeu que o homem fazia jus a sua reputação. Mas Kadran Gordeon não era Cão Perry, era muito mais hábil que o jovem desajeitado. Talvez ele de fato fosse fazer uma visita a esse antigo rei dos assassinos.

— Interessante — veio a voz de Sharlotta por trás dos dois. Eles se viraram e viram a mulher olhando além deles, para a grande bola de cristal de Giunta. — Pasha Basadoni me disse que eu ficaria impressionada. Como ele se mexe bem!

— Devo punir a guilda de Bodeau por quebrar a ordem do casulo de algas? — perguntou Kadran.

— Esquece eles — rebateu Sharlotta, se aproximando, com os olhos brilhando em admiração. — Vamos concentrar nossa atenção só naquele ali. Encontrem esse homem e o recrutem. Vamos encontrar um trabalho para Artemis Entreri.



Drizzt encontrou Cattibrie sentada na parte de trás da carroça. Regis estava sentado ao lado da mulher, segurando um pedaço de pano no rosto dela. Bruenor, com seu machado balançando perigosamente ao seu lado, caminhando de um lado para o outro, resmungava uma torrente de palavrões. O drow entendeu imediatamente o que havia acontecido, a versão simples, pelo menos, e, quando parou para pensar, ele não estava tão surpreso que Wulfgar tenha saído.

— Não foi a intenção dele — disse Cattibrie ao Bruenor, tentando acalmar o anão volátil. Ela, também, estava obviamente irritada, mas, como Drizzt, entendia melhor a turbulência emocional de Wulfgar. — Acho que ele não estava me vendo — continuou a mulher, agora falando mais para Drizzt. — Relembrando os tormentos de Errtu, é o meu palpite.

Drizzt assentiu.

— Assim como no início da luta contra os gigantes — disse ele.

— Então você vai deixar para lá? — rugiu Bruenor em resposta. — Você acha que não pode responsabilizar o garoto? Ah! Eu vou dar uma surra nele que vai fazer o tempo dele com Errtu parecer tranquilo! Vai buscar ele, elfo. Traz ele de volta pra pedir desculpas pra minha garota. E então pra mim. E então vai levar meu punho na boca e tirar uma longa soneca pra pensar no assunto! — com um rosnado, Bruenor enterrou seu machado no chão. — Já ouvi demais desse Errtu — declarou. — Você não pode viver com o que já foi feito!

Drizzt não duvidava nada de que, se Wulfgar voltasse ao acampamento naquele momento, seria preciso que ele, Regis, Camlaine e todos os seus companheiros agissem juntos para afastar Bruenor do homem. E, ao olhar para Cattibrie, com um olho inchado e seu nariz vermelho e sangrando, o ranger não sabia ao certo se ele agiria rápido para conter o anão.

Sem outra palavra, Drizzt se virou e se afastou, para fora do acampamento e até a escuridão. Wulfgar não poderia ter ido muito longe, embora a noite não estivesse tão escura com a lua imensa brilhando pela tundra. Assim que saiu do acampamento, ele pegou sua estatueta. Guenhwyvar assumiu a liderança, correndo em meio à escuridão e rosnando para guiar o ranger que corria.

Para a surpresa de Drizzt, a trilha não levava ao sul e nem de volta à Dez Burgos, ao nordeste, mas direto a leste, em direção aos cumes altos e escurecidos da Espinha do Mundo. Logo Guenhwyvar os levou ao pé das montanhas, um território bastante perigoso, porque as ribanceiras e aflorações rochosas eram excelentes pontos de emboscada para monstros ou bandidos à espreita.

Talvez, pensou Drizzt, fora por isso que Wulfgar havia escolhido esse caminho. Talvez ele estivesse atrás de confusão, de alguma luta, ou talvez que algum gigante o surpreendesse e acabasse com sua dor.

Drizzt parou e deu um suspiro longo e profundo, porque o que parecia mais perturbador para ele não era a ideia de que Wulfgar estava indo atrás de um desastre, mas sim sua própria reação a essa ideia. Porque, naquele momento, com a imagem de Cattibrie ferida tão clara em sua mente, o ranger quase — quase — pensou que tal final à história de Wulfgar não seria assim tão terrível. Um chamado vindo de Guenhwyvar o resgatou de seus pensamentos. Ele disparou até uma inclinação íngreme, saltou para outra rocha, então trotou de volta até outra trilha. Ele ouviu um rugido — de Wulfgar, e não da pantera — e então um som de algo se quebrando enquanto Presa de Égide se chocava contra a pedra. O som veio de perto de Guenhwyvar, Drizzt percebeu, pelo som da pancada e pelos rosnados de reclamação da pantera que se seguiram.

Drizzt saltou sobre a borda de uma pedra, correu por uma parte plana, e saltou em um pequeno declive para pousar levemente ao lado do homem imenso no momento em que o martelo de guerra reaparecia magicamente em sua mão. Por um instante, vendo o olhar selvagem nos olhos de Wulfgar, o drow imaginou que teria que sacar suas lâminas e lutar contra o homem, mas Wulfgar se acalmou rapidamente. Ele parecia apenas derrotado, com sua fúria exaurida.

— Eu não sabia — disse ele, se jogando de costas contra a pedra.

— Entendo — respondeu Drizzt, segurando sua própria raiva e tentando soar compassivo.

— Não era Cattibrie — continuou Wulfgar. — Quer dizer, nos meus pensamentos. Eu não estava com ela, mas lá, naquele lugar de trevas.

— Eu sei — disse Drizzt. — Assim como Cattibrie, embora eu tema que seja um pouco mais complicado acalmar Bruenor. — Ele terminou de falar com um sorriso aberto e acolhedor, mas sua tentativa de deixar a situação mais leve passou batido para Wulfgar.

— Ele está certo em estar furioso — admitiu o bárbaro. — Como eu estou furioso, de uma maneira que você não consegue sequer começar a entender.

— Não subestime o poder da amizade — respondeu Drizzt. — Eu já cometi um erro parecido, que quase destruíu a tudo que amo.

Wulfgar sacudiu a cabeça, discordando de cada palavra dita. Ondas sombrias de desespero o cobriam, o soterrando. O que ele havia feito estava além do perdão, especialmente porque ele percebeu e admitiu para si mesmo que isso provavelmente aconteceria novamente.

— Eu estou perdido — disse ele baixinho.

— E vamos lhe ajudar a encontrar seu caminho — respondeu Drizzt, colocando uma mão confortadora no ombro do homem imenso.

Wulfgar o afastou.

— Não — disse ele com firmeza, e então deu uma pequena risada. — Não tem caminho nenhum para encontrar. A escuridão de Errtu resiste. Sob aquela sombra, não posso ser quem vocês querem que eu seja.

— Só queremos que se lembre de quem você foi — respondeu o drow. — Na caverna de gelo, nós nos regozijamos ao ver que Wulfgar, filho de Beornegar, havia sido devolvido para nós.

— Ele não foi — corrigiu o homem imenso. — Eu não sou o homem que os deixou no Salão de Mitral. Eu nunca poderei ser aquele homem novamente.

— O tempo pode curar... — Drizzt começou a dizer, mas Wulfgar o silenciou com um rugido.

— Não! — gritou ele. — Eu não quero ser curado. Eu não quero voltar a ser o homem que eu era. Talvez eu tenha descoberto a verdade sobre o mundo e essa verdade me mostrou o erro de como eu era antes.

Drizzt encarou o homem intensamente.

— E é melhor socar uma Cattibrie surpresa? — perguntou ele, com sua voz escoando sarcasmo e sua paciência com o homem começando a se esgotar.

Wulfgar trocou olhares firmes com Drizzt e novamente as mãos do drow foram até os punhos de sua cimitarra. Ele mal podia acreditar no nível de raiva que fervilhava dentro dele, superando sua compaixão por seu amigo tão atormentado. Ele entendeu que se Wulfgar tentasse atacá-lo, ele lutaria contra o homem sem se segurar.

— Eu olho para você agora e me lembro que é meu amigo — disse Wulfgar, relaxando sua postura tensa o bastante para garantir ao Drizzt que ele não tinha a intenção de atacar. — E, ainda assim, esses lembretes só vêm com uma força de vontade imensa. É mais fácil para mim te odiar, e odiar tudo ao meu redor, e quando eu não reúno toda a força de vontade para me lembrar da verdade imediatamente, eu ataco.

— Como você fez com Cattibrie — respondeu Drizzt, e seu tom não era de acusação, mas, em vez disso, mostrava uma tentativa sincera de entender e empatizar. Wulfgar assentiu.

— Eu nem reconheci que era ela — disse ele. — Era apenas outro dos demônios de Errtu, do pior tipo, do tipo que me tentava e derrubava minha força de vontade, e então me deixava não com ferimentos ou queimaduras, mas com o peso da culpa, com a consciência da falha. Eu queria resistir... eu...

— Chega, meu amigo — disse Drizzt baixinho. — Você está abraçando a culpa quando não tem nenhuma. Não foi por falha de Wulfgar, mas a crueldade infinita de Errtu.

— Foi ambos — disse um Wulfgar derrotado. — E essa falha se combina com cada momento de fraqueza.

— Vamos falar com Bruenor — Drizzt garantiu a ele. — Vamos usar esse incidente como um guia e aprender com ele.

— Você pode falar o que quiser pra Bruenor — disse o homem imenso, com seu tom se tornando novamente gelado. — Porque não vou estar aqui para ouvir.

— Você vai voltar para seu povo? — perguntou Drizzt, embora soubesse em seu coração que o bárbaro não queria dizer isso.

— Vou encontrar a estrada que eu escolher — respondeu Wulfgar. — Sozinho.

— Eu já fiz essa bobagem.

— Bobagem? — ecoou o homem imenso, incrédulo. — Eu nunca estive tão sério na minha vida. Agora volte para eles, para onde você pertence. Quando pensar em mim, pense no homem que já fui, no homem que nunca feriria Cattibrie.

Drizzt fez menção de responder, mas se interrompeu e parou para estudar seu amigo quebrado. Na verdade, ele não tinha nada a dizer que pudesse confortar Wulfgar. Embora ele quisesse acreditar que poderia ajudar a trazer o homem de volta ao seu comportamento racional, ele não tinha certeza. Não mesmo. Será que Wulfgar atacaria novamente, seja Cattibrie, seja qualquer um deles, talvez ferindo alguém seriamente? Será que o retorno do homenzarrão ao grupo facilitaria uma luta real entre ele e Bruenor, ou entre ele e Drizzt? Ou será que

Cattibrie, em legítima defesa, levaria Khazid'hea, sua espada mortal, direto no peito do homem? A princípio, esses medos todos pareciam absurdos para o drow, mas, após observar Wulfgar cuidadosamente nos últimos dias, ele não conseguia mais afastar essa possibilidade perturbadora.

E, talvez a pior parte, ele precisava enfrentar seus próprios sentimentos ao ver Cattibrie agredida. Ele não estava nem um pouco surpreso. Wulfgar começou a se afastar, e Drizzt instintivamente o agarrou pelo antebraço.

Wulfgar girou e afastou a mão do drow.

— Adeus, Drizzt Do'Urden — disse ele com sinceridade, e essas palavras transmitiram muitos de seus pensamentos não-ditos ao Drizzt. Um desejo de voltar com o drow até o grupo, um apelo para que as coisas sejam como foram, com os amigos, os companheiros do salão, correndo pela estrada rumo à aventura. E, acima de tudo, naquele tom lúcido, com palavras ditas de forma tão clara e deliberada, tão bem pensada, tudo isso trazia ao Drizzt um senso de firmeza. Ele não poderia parar Wulfgar, a não ser que cortasse os tendões do homem com sua cimitarra. E, em seu coração, naquele momento terrível, ele sabia que não deveria parar Wulfgar.

— Se encontre — disse Drizzt — e então nos encontre.

— Talvez — era tudo que Wulfgar poderia oferecer. Sem olhar para trás, ele se afastou.

Para Drizzt Do'Urden, a caminhada de volta à carroça para se reunir com seus amigos foi a jornada mais longa de sua vida.

PARTE 2

Seguindo as estradas do perigo



Nós temos nosso próprio caminho para seguir. Essa parece uma ideia simples e óbvia, mas em meio a relacionamentos em que tantas pessoas sublimam seus próprios sentimentos e desejos por consideração aos outros, nos desviamos muito do caminho verdadeiro.

No fim das contas, porém, se quisermos ser realmente felizes, devemos seguir nossos corações e encontrar nossos caminhos sozinhos. Eu aprendi isso quando saí de Menzoberranzan e confirmei meu caminho quando cheguei em Vale do Vento Gélido e encontrei esses amigos maravilhosos. Após a última batalha brutal no Salão de Mitral, quando metade de Menzoberranzan, ao que parecia, marchou para destruir os anões, eu sabia que meu caminho estava em outro lugar, que eu realmente precisava fazer uma jornada e encontrar um novo horizonte para o qual olhar. Cattibrie também sabia, e, como eu entendi que o desejo dela de ir comigo não era por simpatizar com meus desejos, mas sim vindo de seu próprio coração, eu aceitei sua companhia.

Nós temos nosso próprio caminho para seguir, e então eu percebi, dolorosamente, naquela manhã fatídica nas montanhas, que Wulfgar havia encontrado um que divergia do meu. Como eu queria pará-lo! Como eu queria implorar a ele ou, se não funcionasse, desmaia-lo e arrastá-lo de volta ao acampamento. Quando nos despedimos, eu senti um vazio em meu coração quase tão profundo quanto aquele que senti quando soube de sua aparentemente morte na luta contra a yochlol.

Então, após me afastar, ondas de culpa se sobrepunham à dor da perda. Será que eu havia deixado Wulfgar ir tão facilmente por causa de sua relação com Cattibrie? Será que havia algum lugar em mim que via o retorno de meu amigo bárbaro como algo que atrapalhasse uma relação que eu vinha construindo com ela desde que saímos juntos do Salão de Mitral?

A culpa não conseguiu se manter e se fora até eu me reunir com meus companheiros. Assim como eu tinha meu caminho, e agora Wulfgar tinha o dele, Cattibrie também encontraria o dela. Comigo? Com Wulfgar? Quem poderia saber? Mas, seja lá qual seja o seu caminho, eu não tentaria alterá-lo dessa forma. Eu não deixei Wulfgar ir tão facilmente por qualquer senso de ganho pessoal. Não mesmo, porque de fato o peso em meu coração era imenso. Não. Eu deixei Wulfgar ir sem muita discussão porque eu sabia que não havia muito que eu, ou qualquer outro amigo, poderia fazer para curar as feridas dele. Nada que eu pudesse dizer poderia trazer conforto a ele, e, se Cattibrie havia começado a fazer qualquer progresso, ele certamente fora destruído no momento que o punho de Wulfgar se chocou contra seu rosto.

Parcialmente, era o medo que afastava Wulfgar de nós. Ele acreditava não poder controlar os demônios dentro de si e que, envolvido nessas lembranças dolorosas, ele poderia ferir seriamente um de nós. Mas, principalmente, Wulfgar nos deixou por vergonha. Como ele poderia encarar Bruenor novamente após agredir Cattibrie? Como ele poderia encarar Cattibrie? Que palavras ele poderia dizer para se desculpar quando na verdade — e ele sabia — poderia muito bem acontecer novamente? E, além desse ato, Wulfgar se via como fraco, porque as imagens do legado de Errtu o estavam sobrepujando tanto. Logicamente, elas eram apenas memórias, e nada tangíveis para atacar o homem forte. Para a visão de mundo pragmática de Wulfgar, ser derrotado por meras memórias se igualava a uma grande fraqueza. Em sua cultura, ser derrotado em batalha não era motivo

para vergonha, mas fugir da batalha era a maior das desonras. Seguindo essa linha de raciocínio, ser incapaz de derrotar um grande monstro é aceitável, mas ser derrotado por algo intangível como a memória se iguala à covardia.

Ele vai cair em si, acredito. E vai entender que não deveria sentir vergonha alguma por sua inabilidade de lidar com os horrores e tentações persistentes de Errtu e do Abismo. E então, quando ele se livrar do fardo da vergonha, ele conseguirá achar uma forma de finalmente superar esses horrores e se livrar da culpa pelas tentações. Só então ele voltará ao Vale do Vento Gélido, para aqueles que o amam e o receberão de braços abertos.

Só então.

Isso é o que espero, não o que imagino que acontecerá. Wulfgar correu para os ermos, para a Espinha do Mundo, onde tribos de yetis, gigantes e goblins chamam de lar, onde lobos se alimentam do que encontrarem, seja cervo ou homem. Eu honestamente não sei se ele tem a intenção de sair das montanhas para a tundra que ele conhece tão bem, ou seguir para o sul, mais urbanizado, ou se ele vagará pelas trilhas altas e perigosas, desafiando a morte em uma tentativa de restaurar parte da coragem que ele acredita ter perdido. Ou talvez ele tente a morte um pouco demais, para que ela finalmente vença e ponha um fim em sua dor.

Isso é o que temo.

Eu não sei. Nós temos nosso próprio caminho para seguir, e Wulfgar encontrou o dele, e esse caminho que ele está trilhando, pelo que entendo, não tem espaço o suficiente para um companheiro.

— Drizzt Do'Urden

CAPÍTULO 8



Sinais acidentais

Eles seguiram de forma sombria, porque a animação da aventura e a alegria de estarem reunidos na estrada novamente fora roubada pela partida de Wulfgar. Quando ele retornou ao acampamento e explicou a ausência do bárbaro, Drizzt ficou genuinamente surpreso pelas reações de seus companheiros. A princípio, de forma previsível, Cattibrie e Regis haviam gritado que deveriam ir e encontrar o homem, enquanto Bruenor só resmungava “humanos estúpidos”. Tanto o halfling e a mulher se acalmaram rapidamente, porém, e, no fim das contas, foi a voz de Cattibrie acima de todas as outras que proclamou que Wulfgar precisava escolher seu próprio caminho. Ela não guardava rancor pelo ataque e, inclusive, não mostrava nenhum sinal de raiva do bárbaro.

Mas ela sabia. Como Drizzt, ela entendia que os demônios internos que atormentavam Wulfgar não podiam ser exorcizados com palavras de apoio de seus amigos, ou mesmo pela fúria da batalha. Ela havia tentado e acreditado que estava fazendo algum progresso, mas, no fim das contas, ficou dolorosamente claro para ela que não podia fazer nada para ajudá-lo, que Wulfgar deveria se ajudar primeiro.

Então eles seguiram em frente, os quatro amigos e Guenhwyvar, fiéis a sua palavra de guiar a carroça de Camlaine para fora do vale e pela estrada ao sul.

Naquela noite, Drizzt viu Cattibrie na extremidade a leste do acampamento, olhando para a escuridão, e não foi difícil para o drow perceber o que ela esperava ver.

— Ele não vai voltar tão cedo — comentou Drizzt baixinho, indo para o lado da mulher.

Cattibrie olhou para ele rapidamente, então tornou a olhar para a silhueta escura das montanhas.

Não havia nada lá.

— Ele fez a escolha errada — disse ela baixinho após vários segundos silenciosos terem se passado. — Eu sei que ele tem que se ajudar, mas ele podia ter feito isso entre seus amigos, não no meio do nada.

— Ele não queria que testemunhássemos suas batalhas mais pessoais — explicou Drizzt.

— O orgulho sempre foi o maior defeito de Wulfgar — respondeu Cattibrie

imediatamente.

— Esse é o caminho de seu povo, o caminho de seu pai, e do pai de seu pai antes dele — disse o ranger. — Os bárbaros da tundra não aceitam fraqueza nos outros ou em si mesmos, e Wulfgar acredita que sua inabilidade de derrotar meras memórias não é nada além de fraqueza.

Cattibrie sacudiu a cabeça. Ela não precisou dizer em voz alta, porque tanto ela quanto Drizzt entendiam que o homem estava apenas errado ao acreditar naquilo. Que, muitas vezes, os inimigos mais poderosos são aqueles que estão dentro de nós. Drizzt estendeu a mão, então acariciou com um dedo a lateral do nariz de Cattibrie, a área que estava bastante inchada graças ao soco de Wulfgar. Cattibrie se encolheu a princípio, mas apenas por não esperar o toque, não por sentir dor.

— Não está tão ruim assim — disse ela.

— Bruenor não concorda com você — respondeu o drow.

Isso fez Cattibrie sorrir, porque, de fato, se Drizzt trouxesse Wulfgar de volta logo após o ataque, seria preciso que todos eles agissem em conjunto para tirar o anão furioso de cima do homem. Mas mesmo isso havia mudado agora, ambos sabiam. Wulfgar fora como um filho para Bruenor por muitos anos, e o anão havia ficado terrivelmente devastado, mais do que qualquer outro, após a aparente morte do homem. Agora, percebendo que as dificuldades de Wulfgar haviam tirado o rapaz dele novamente, Bruenor sentia muita falta do bárbaro, e certamente o perdoaria pelo seu ataque contra Cattibrie... desde que o bárbaro estivesse apropriadamente arrependido. Todos teriam perdoado Wulfgar, completamente e sem julgamento, e o teriam ajudado da forma que pudessem a superar seus obstáculos emocionais. Essa era a maior tragédia, porque eles não tinham como ajudar de verdade.

Drizzt e Cattibrie ficaram sentados juntos noite adentro, olhando para a tundra vazia, com a mulher descansando sua cabeça no ombro forte do drow.

Os próximos dois dias e noites na estrada se mostraram pacíficos e sem maiores acontecimentos, exceto pelo fato de que Drizzt viu os rastros do amigo gigante de Regis mais de uma vez, aparentemente os seguindo. Ainda assim, o gigante não se aproximou do acampamento, então o drow não ficou preocupado demais. Lá pela metade do terceiro dia após a partida de Wulfgar, a cidade de Luskan apareceu à vista.

— Seu destino, Camlaine — o drow notou quando o condutor informou que podia ver o horizonte peculiar de Luskan, incluindo a estrutura similar a uma árvore que marcava a guilda de magos da cidade. — Foi um prazer viajar com vocês.

— E comer de sua boa comida! — acrescentou Regis animado, fazendo todos rirem.

— Talvez, se ainda estiverem pelo sul quando voltarmos e tiverem a intenção de retornar ao vale, nós o acompanharemos novamente — terminou Drizzt.

— E ficaremos todos felizes pela companhia — respondeu o mercador,

apertando a mão do drow de forma animada. — Fiquem bem, onde quer que sua estrada os leve, embora essas palavras sejam apenas por cortesia, porque não duvido que vocês ficarão mesmo bem. Que os monstros notem sua passagem e se escondam.

A carroça se afastou, seguindo a estrada relativamente suave até Luskan. Os quatro amigos a observaram por um bom tempo.

— Poderíamos entrar com ele — ofereceu Regis. — Você é conhecido o suficiente por lá, eu acho — acrescentou ele para o drow. — Sua herança não deve causar nenhum problema...

Drizzt sacudiu a cabeça antes que o halfling pudesse sequer terminar de falar.

— Eu realmente posso andar livre em Luskan — disse ele — mas meu curso, nosso curso, é para o sudeste. Temos uma estrada muito longa pela frente.

— Mas em Luskan... — começou Regis.

— Pança-Furada acha que meu garoto deve estar lá — Bruenor se meteu sem rodeios. Pelo tom do anão parecia que ele também estava pensando em seguir a carroça do mercador.

— Ele pode, de fato — disse Drizzt. — E eu espero que esteja, porque Luskan não é nem de longe tão perigosa quanto os ermos da Espinha do Mundo.

Bruenor e Regis olharam para ele com curiosidade, porque, se ele concordava com seu raciocínio, por que não estavam seguindo o mercador?

— Se Wulfgar estiver em Luskan, então é melhor que a gente dê meia-volta agora mesmo — respondeu Cattibrie por Drizzt. — Não queremos achar ele agora.

— O que você está dizendo? — o anão perturbado exigiu saber.

— Wulfgar se afastou de nós — lembrou Drizzt. — Por vontade própria. Você realmente acredita que o período de três dias mudou alguma coisa?

— Não vamos saber se a gente não perguntar — disse Bruenor, mas em um tom menos argumentativo, enquanto caía a ficha da realidade brutal da situação. É claro que Bruenor e todos eles queriam encontrar Wulfgar e queriam que o homem desistisse de sua decisão de ir embora. Mas é claro que isso não iria acontecer.

— Se o encontrarmos agora, vamos afastar ele ainda mais de nós — disse Cattibrie.

— Ele ficará com raiva a princípio porque vai achar que estamos nos metendo — concordou Drizzt. — E então, quando sua raiva pelo menos diminuir, se isso acontecer, ele vai ficar ainda mais envergonhado de suas ações.

Bruenor suspirou e ergueu as mãos em derrota.

Todos olharam uma última vez para Luskan, esperando que Wulfgar estivesse ali, então passaram direto pelo lugar. Eles seguiram a sudeste, ladeando a cidade, então desceram a estrada ao sul com uma semana de viagem entre eles e a cidade de Águas Profundas; Lá, esperavam seguir com um navio mercante ao sul, para Portão de Baldur, e então rio acima, até a cidade de Iriaebor. Lá, eles seguiriam pela estrada aberta novamente, através de centenas de quilômetros das Planícies

Cintilantes até Carradoon e a Elevação Espiritual.

Regis havia planejado a jornada, usando mapas e fontes de mercadores lá em Bryn Shander. O halfling havia escolhido Águas Profundas como seu melhor ponto de partida em vez de Luskan, apesar desta ficar mais próxima, porque navios saíam do grande porto de Águas Profundas diariamente, e muitos iam em direção ao Portão de Baldur. Na verdade, ele não tinha certeza — nem os outros —, se esse era o melhor caminho. Os mapas disponíveis em Vale do Vento Gélido estavam longes de ser completos e longe de estarem atualizados. Drizzt e Cattibrie, os únicos do grupo que já viajaram à Elevação Espiritual, o haviam feito de forma mágica, sem saber como era o caminho por terra.

Ainda assim, apesar do planejamento cuidadoso que o halfling havia feito, cada um deles começou a duvidar de seus planos de viagem ambiciosos ao longo daquele dia enquanto passavam pela cidade. Aqueles planos haviam sido feitos com base no amor pela estrada e pela aventura, pelo desejo de ver a imensidão do mundo e uma confiança suprema em suas habilidades de seguir em frente. Agora, com a partida de Wulfgar, aquele amor e confiança foram terrivelmente abalados. Talvez seria melhor se fossem até Luskan, até a notável guilda de magos, e contratassem um mago para contatar Cadderly magicamente para que o clérigo poderoso pudesse caminhar no vento até eles e acabar com isso de vez. Ou talvez os Senhores de Águas Profundas, renomados pelas terras por sua dedicação à justiça e por seu poder de aplicá-la, pegaria o artefato de cristal das mãos dos companheiros e, como Cadderly havia prometido, encontrado uma maneira de destruí-lo.

Se qualquer um dos quatro tivesse falado de suas dúvidas sobre a viagem em voz alta naquela manhã, a viagem poderia ter sido abandonada. Mas por causa da confusão que sentiam com a partida de Wulfgar, e porque ninguém queria admitir que não conseguia focar na missão enquanto seu amado amigo estava em perigo, eles ficaram em silêncio, dividindo pensamentos, mas não palavras. Quando o sol desapareceu na vastidão das águas a oeste, a cidade de Luskan e a esperança de encontrar Wulfgar estava há muito fora de vista. O amigo gigante de Regis, porém, continuava a seguir seus movimentos. Enquanto Bruenor, Cattibrie e o halfling preparavam o acampamento, Drizzt e Guenhwyvar viram as pegadas imensas, levando a um bosque de árvores a menos de trezentos metros do despenhadeiro que haviam escolhido para acampar. Agora os movimentos do gigante não podiam mais serem vistos como coincidência, porque haviam deixado a Espinha do Mundo para trás há tempos, e poucos gigantes seguiam para perto dessa região civilizada onde o povo das cidades formavam milícias e os caçavam sempre que eram vistos.

Quando Drizzt chegou no acampamento, o halfling estava profundamente adormecido, com diversos pratos vazios espalhados sobre seu saco de dormir.

— É hora de confrontarmos nosso acompanhante grandalhão — explicou o ranger para os outros dois enquanto ia até Regis e lhe dava uma boa sacudida.

— Então você quer nos incluir nos seus planos de batalha dessa vez — respondeu Bruenor de forma sarcástica.

— Espero não haver batalha — respondeu o drow. — Até onde sabemos, esse gigante em particular não foi nenhuma ameaça para as carroças que seguiam pelas estradas em Vale do Vento Gélido, então não vejo motivos para lutar contra a criatura. É melhor o convencer a voltar para casa sem sacar as espadas.

Um Regis sonolento se sentou e olhou ao redor, então voltou para baixo de suas cobertas — ou quase, porque um Drizzt ágil o capturou a meio caminho de volta à sua zona de conforto e o puxou rudemente para que ficasse de pé.

— Não é meu turno! — reclamou o halfling.

— Você trouxe o gigante até nós, então você vai convencê-lo a ir embora — respondeu o drow.

— O gigante? — perguntou Regis, ainda não entendendo o que estava acontecendo.

— Seu amigo grandalhão — explicou Bruenor. — Ele está nos seguindo, e acho que passou da hora dele voltar para casa. Agora, você vai vir conosco com sua joia mágica e vai fazer ele ir embora, ou vamos arrebentar ele na hora.

A expressão de Regis mostrou que ele não gostava muito da ideia. O gigante havia sido útil para ele na luta, e ele tinha que admitir que tinha criado certo carinho por ele. Ele sacudiu sua cabeça intensamente, tentando limpar a mente, então deu um tapinha em sua barriga cheia e recuperou seus sapatos. Embora estivesse sendo o mais rápido que jamais fora, os outros já estavam fora do acampamento quando ele estava pronto para segui-los.

Drizzt foi o primeiro a entrar no bosque, com Guenhwyvar ao seu lado. O drow se manteve seguindo pelo chão, escolhendo uma rota limpa, sem folhas secas ou galhos, silencioso como uma sombra, enquanto Guenhwyvar às vezes ia pelo chão e às vezes saltava para os galhos mais baixos das árvores frondosas. O gigante não estava tentando se esconder e inclusive tinha acendido uma fogueira relativamente grande. A luz guiou os dois companheiros e então os outros três que os seguiam.

A cerca de apenas dez metros de distância, Drizzt ouviu o ronco rítmico, mas então, quase dois passos depois, ele ouviu um farfalhar alto enquanto o gigante aparentemente acordava e se levantava de uma vez. Drizzt congelou e observou o local, procurando quaisquer batedores que pudessem ter alertado o gigante, mas não havia nada, nenhuma criatura evidente e nenhum som além do farfalhar gentil e constante das folhas ao vento.

Convencido de que o gigante estava sozinho, o drow continuou, se aproximando de uma clareira. O fogo e o gigante, e era de fato Junger, estavam bem visíveis pelo caminho. Então, Drizzt se revelou e o gigante não parecia surpreso.

— É estranho termos nos encontrado novamente — disse o drow, descansando os antebraços confortavelmente sobre os punhos de suas armas embainhadas e em uma postura inofensiva. — Achei que tinha voltado para sua montanha.

— Ele me comandou de forma diferente — disse Junger, e, mais uma vez, o

drow ficou surpreso pelo domínio do gigante da língua e pela linguagem sofisticada.

— Ele? — perguntou o drow.

— Alguns chamados não podem ser ignorados, entende? — respondeu o gigante.

— Regis — chamou Drizzt, e ele ouviu os sons enquanto seus três amigos, todos silenciosos pelos padrões de suas respectivas raças, mas barulhentos pelos padrões do drow, se moviam pela floresta por detrás dele. Mal virando sua cabeça, porque ele não queria alertar ainda mais o gigante, Drizzt percebeu Guenhwyvar, silenciosamente em um galho à esquerda do gigante. Ela parou a uma distância fácil para se saltar direto na cabeça dele.

— O halfling vai trazer — explicou Drizzt. — Talvez então o chamado seja melhor atendido e saciado.

O rosto imenso do gigante se contorceu em confusão.

— O halfling? — ecoou ele de forma cética.

Bruenor saiu dos arbustos e se colocou ao lado do drow, então surgiu Cattibrie por trás dele, com seu arco mortal em sua mão, e, finalmente, Regis, vindo enquanto reclamava sobre um arranhão de um galho em seu rosto angelical.

— Ele comandou que Junger nos seguisse — explicou o drow, indicando o pingente de rubi. — Mostre-o um caminho melhor.

Sorrindo de orelha a orelha, Regis deu um passo à frente e puxou a corrente e o pingente de rubi, começando a balançar a pedra hipnotizante em um suave movimento.

— Para trás, roedorzinho! — berrou o gigante, desviando os olhos do halfling. — Não tolerarei nenhum de seus truques desta vez!

— Mas ele está chamando por você! — reclamou Regis, segurando a joia ainda mais além e a fazendo girar novamente com um dedo de sua mão livre, suas diversas faces cintilando ante a fogueira em uma demonstração deslumbrante.

— E está — respondeu o gigante. — Logo, meus negócios não são contigo.

— Mas eu estou com a joia.

— Joia? — ecoou o gigante. — Do que me importa meros tesouros quando medidos contra as promessas de Crenshinibon?

Aquela afirmação fez com que os companheiros arregalassem os olhos, exceto por Regis, que estava tão arrebatado por sua própria joia que girava que sequer entendeu as palavras do gigante.

— Oh, mas veja como gira! — disse ele, feliz. — Ele chama por você, meu caro amigo, e está te mandando... — Regis finalizou sua frase com um “Ei!” agudo enquanto Bruenor veio até ele e o empurrou para trás com tanta força que tirou os pés dele do chão. Ele caiu logo ao lado de Drizzt e saiu cambaleando para trás em uma tentativa falha de manter o equilíbrio, mas acabou tropeçando de qualquer forma, caiu com força no arbusto.

Junger avançou correndo, se preparando para estapear o anão pela lateral, mas

uma flecha de rastro prateado zuniu além de sua cabeça e o gigante se empertigou de um salto, assustado.

— A próxima vai ser na sua cara — prometeu Cattibrie.

Bruenor recuou para se juntar à mulher e ao drow.

— Você seguiu tolamente um chamado errante — disse Drizzt calmamente, tentando de verdade manter a situação sob controle. O ranger não era apaixonado por gigantes, é claro, mas quase sentia pena daquele coitado.

— Crenshinibon? O que é Crenshinibon?

— Ah, você sabe bem — respondeu o gigante. — Você mais do que qualquer um, elfo negro. Você é o portador, mas Crenshinibon te rejeita e me selecionou como seu sucessor.

— Tudo o que sei sobre você é seu nome, gigante — respondeu o drow de forma gentil. — Seu tipo sempre esteve em guerra contra o povo menor, e ainda assim ofereço essa chance de dar meia-volta e retornar à Espinha do Mundo, para sua casa.

— E assim o farei — respondeu o gigante com uma risada, cruzando os calcanhares calmamente e se reclinando em uma árvore. — Assim que eu possuir Crenshinibon.

O gigante inteligente então se moveu rapidamente, arrancando um galho grosso da árvore e o lançando nos amigos, principalmente para forçar Cattibrie e aquele arco perigoso dela para o lado. Junger avançou e ficou chocado em ver o drow já em movimento, com as cimitarras sacadas, correndo entre suas pernas e o cortando.

Enquanto o gigante se virava para pegar Drizzt, que corria atrás dele, Bruenor investiu pesado. O machado do anão fez um corte no tendão na parte de trás do calcanhar do gigante, e então, repentinamente, trezentos quilos de pantera se chocaram contra o ombro e a cabeça do gigante, que se virava, o desequilibrando. Ele teria recuperado seu equilíbrio, não fosse por Cattibrie lançando uma flecha direto em sua lombar. Uivando e girando, Junger caiu. Drizzt, Bruenor e Guenhwyvar correram para longe do perigo.

— Volte para casa! — gritou Drizzt para o gigante enquanto ele, de quatro, se esforçava para se levantar.

Com um rugido desafiador, o gigante mergulhou na direção do drow, com os braços estendidos. Ele puxou seus braços rapidamente, com ambas as mãos sangrando pelos talhos de cimitarra, e então ele se sacudiu de dor quando a próxima flecha de Cattibrie se alojou em seu quadril.

Drizzt fez menção de gritar novamente, tentando argumentar com o brutamontes, mas Bruenor havia ouvido o suficiente. O anão correu até as costas do gigante caído, sapateando para manter o equilíbrio enquanto a criatura rolava tentando tombá-lo. O anão saltou sobre o ombro que se virava do gigante, descendo direto em sua clavícula. O machado de Bruenor desceu rápido, mais rápido em acertar do que as mãos do gigante que iam em sua direção. O machado fez um corte profundo no rosto de Junger.

Mãos imensas se fecharam ao redor de Bruenor, mas não lhes restavam muita força. Guenhwyvar saltou e pegou um dos braços do gigante, fazendo-o descer sob seu peso, prendendo a mão com garras e dentes. Cattibrie libertou o outro braço que prendia o anão com outro tiro. Bruenor manteve posição, forçando o machado mais para baixo, e, por fim, o gigante parou de se mover.

Regis apareceu de dentro do arbusto e deu um chute no galho que o gigante havia lançado na direção deles.

— Maçã bichada! — reclamou ele — Por que vocês mataram ele?

— Você viu alguma escolha? — rebateu Bruenor incrédulo, então ele arrumou um apoio e puxou seu machado da cabeça partida. — Eu não vou conversar com mais de duas toneladas de inimigo.

— Não tenho prazer nessa morte — admitiu Drizzt. Ele limpou suas lâminas na túnica do gigante caído, então as embainhou. — Seria melhor para todos nós se o gigante simplesmente tivesse voltado para casa.

— E eu teria convencido ele a fazer isso — discutiu Regis.

— Não — respondeu o drow. — Seu pingente é poderoso, eu não duvido, mas não tem poder sobre alguém sob o transe de Crenshinibon.

Enquanto falava, ele abriu sua bolsa do cinto e puxou o artefato, o famoso fragmento de cristal.

— Se você deixar ele para fora, seu chamado será mais alto — disse Bruenor de forma sombria. — Eu acho que teremos uma estrada longa por vir.

— Deixa isso atrair monstros — disse Cattibrie. — Vai deixar nosso trabalho de matar eles mais fácil.

A frieza de seu tom pegou a todos de surpresa, mas só até olharem para seu rosto, verem o hematoma nele e se lembrarem do motivo de seu mau humor.

— Vocês notaram que essa coisa maldita não funciona em nenhum de nós — argumentou a mulher. — Então parece que qualquer um que for vítima desse encantamento merece o que vão achar em nossas mãos.

— Parece mesmo que o poder de corrupção de Crenshinibon se estende apenas àqueles de tendências malignas — concordou Drizzt.

— E assim nossa estrada será mais emocionante — disse Cattibrie. Ela não perdeu o tempo de acrescentar que, nessa situação, ela gostaria que Wulfgar estivesse com eles. Ela sabia que os outros estavam sem dúvida pensando a mesma coisa. Eles reviraram o acampamento do gigante, depois retornaram à sua própria fogueira. Dada a nova descoberta de que o fragmento de cristal poderia estar agindo contra eles, poderia estar chamando por monstros próximos em uma tentativa de se livrar dos amigos, eles decidiram dobrar seus turnos de vigília daquele momento em diante, com dois adormecidos e dois acordados.

Regis não ficou nada feliz.

CAPÍTULO 9



Recebendo aprovação

Das sombras, ele viu o mago caminhar lentamente pela porta. Outras vozes seguiam LaValle do corredor, mas o mago mal se importava com elas, apenas trancou a porta e foi até seu armário particular de bebidas na lateral da sala de reuniões, acendendo uma única vela sobre ele.

Entreri apertou as próprias mãos de forma ansiosa, dividido entre confrontar o mago verbalmente ou apenas matar o homem por não o informar do ataque de Cão Perry.

Com um cálice em uma mão e uma vela acesa na outra, LaValle foi do armário para um candelabro maior. A sala se iluminou a cada toque à medida que outra vela começava a queimar. Atrás do mago ocupado, Entreri se revelou.

Seus sentidos de guerreiro o puseram em guarda imediatamente. Algo — mas o quê? — nas extremidades de sua consciência o alertava. Talvez tivesse a ver com a atitude confortável de LaValle ou outro barulho externo quase imperceptível.

LaValle se virou, então e deu um salto para trás de leve ao ver Entreri de pé no meio do cômodo. Novamente, as percepções do assassino o importunaram. O mago não parecia assustado ou surpreso o bastante.

— Você achou que Cão Perry me derrotaria? — perguntou Entreri de forma sarcástica.

— Cão Perry? — respondeu LaValle. — Eu não o vejo...

— Não minta para mim — interrompeu Entreri de forma enervantemente calma. — Eu o conheço há tempo demais, LaValle, para acreditar que não saiba. Você observou Cão Perry, sem dúvida, assim como sabe dos movimentos de todos os jogadores.

— Não todos, obviamente — rebateu o mago de forma seca, indicando o homem que acabara de invadir seus aposentos. Entreri não tinha tanta certeza quanto à última afirmação, mas deixou passar.

— Você concordou em me avisar se Cão Perry viesse atrás de mim — disse ele em voz alta. Se o mago possuísse algum guarda-costas da guilda por perto, que ouvissem sobre seu trabalho duplo. — Ainda assim, lá estava ele, com uma adaga nas mãos, sem nenhum aviso de meu amigo LaValle.

LaValle deu um suspiro profundo e se moveu para o lado, se deixando cair

em uma cadeira.

— De fato eu sabia — admitiu ele. — Mas não pude fazer nada quanto a isso — acrescentou ele rapidamente, pois os olhos do assassino se estreitaram perigosamente. — Você precisa entender. Todo o contato com você é proibido.

— Casulo de algas — destacou Entreri. LaValle estendeu as mãos, impotente.

— Eu também sei que LaValle raramente cumpre a essas ordens — continuou Entreri.

— Essa foi diferente — veio outra voz. Um homem esguio, bem-vestido e bem-penteado, entrou no cômodo pela sala de estudos do mago. Os músculos de Entreri se tensionaram. Ele havia acabado de verificar aquele cômodo, junto com os outros dois nos aposentos do mago, e ninguém estava lá. Agora ele sabia sem dúvida alguma que era esperado.

— Meu mestre de guilda — explicou LaValle. — Quentin Bodeau.

Entreri sequer piscou. Ele já havia imaginado isso.

— Essa ordem do casulo de algas não veio de uma guilda em particular, mas das três maiores — explicou Quentin Bodeau. — Ir contra ela significaria erradicação.

— Qualquer tentativa mágica que eu fizesse seria detectada — LaValle tentou explicar. Ele deu uma risada leve, tentando quebrar a tensão. — Eu não acreditei que fosse importar, de qualquer forma — disse ele. — Eu sabia que Cão Perry não te daria trabalho.

— Se esse é o caso, por que permitiram que ele fosse até mim? — perguntou Entreri diretamente a Bodeau.

O mestre da guilda só deu de ombros e disse:

— Eu raramente consegui controlar os movimentos daquele lá.

— Isso não será mais um problema — respondeu Entreri de forma sombria.

Bodeau conseguiu dar um sorriso fraco.

— Você deve apreciar nossa posição... — ele começou a dizer.

— E eu devo acreditar na palavra do homem que ordenou meu assassinato? — perguntou Entreri, incrédulo.

— Eu não... — Bodeau começou a discutir, mas foi interrompido por mais uma voz vinda da sala de estudos do mago, a voz de uma mulher.

— Se acreditássemos que Quentin Bodeau ou qualquer outro membro de alto escalão dessa guilda tinha conhecimento e aprovava esse ataque, não haveria ninguém vivo nessa guilda.

Uma mulher alta de cabelos escuros passou pela porta, ladeada por um guerreiro musculoso com um bigode preto curvado e um homem mais esguio, se é que era um homem, uma vez que Entreri não conseguia identificar quaisquer feições sob as sombras da capa escura. Uma dupla de guardas de armadura seguia atrás do trio e, embora o último a passar tenha fechado a porta atrás de si, Entreri entendia que provavelmente haveria outro por perto, provavelmente outro mago. Não seria possível que um grupo daquele tamanho pudesse ter se escondido no outro cômodo, mesmo de um olhar casual, sem auxílio mágico. Além disso,

aquele grupo estava confortável demais. Mesmo que todos sejam, hábeis com as armas, eles não podiam acreditar que eles sozinhos conseguiriam derrubar Entreri.

— Eu sou Sharlotta Vespers — disse a mulher, com seus olhos gelados cintilando. — Apresento Kadran Gordeon e Mão, meus outros tenentes na guilda de Pasha Basadoni. Sim, ele está vivo e feliz de vê-lo bem.

Entreri sabia que aquilo era mentira. Se Basadoni estivesse vivo, a guilda o teria contatado muito antes, e em uma situação menos perigosa.

— Você é afiliado? — perguntou Sharlotta.

— Eu não era quando saí de Porto Calim, e voltei à cidade apenas recentemente — respondeu o assassino.

— Agora você é — ronronou Sharlotta, e Entreri entendeu que não estava em uma situação em que pudesse negar sua afirmação.

Ela não seria morta. Não agora, pelo menos. Ele não teria que passar suas noites olhando para trás em busca de pretensos assassinos nem lidando com os avanços impertinentes de tolos como Cão Perry. A Guilda Basadoni o havia reivindicado como pertencente a eles, e, embora ele pudesse receber trabalhos onde quisesse, desde que não envolvesse o assassinato de ninguém conectado a Pasha Basadoni, seus contatos primários seriam Kadran Gordeon, em quem ele não confiava, e Mão.



Ele deveria ter ficado satisfeito com essa reviravolta, pensou enquanto se sentava em silêncio no telhado do Aposto em Cobre mais tarde naquela noite. Não poderia ter esperado um curso melhor.

E, ainda assim, por algum motivo que não conseguia entender, Entreri não estava nem um pouco feliz. Ele teria sua vida antiga de volta, se a quisesse. Com suas habilidades, sabia que poderia logo retornar às glórias que havia conhecido. E, ainda assim, agora entendia as limitações daquelas glórias e sabia que, embora ele pudesse facilmente recuperar seu posto de maior dos assassinos em Porto Calim, isso dificilmente satisfaria o vazio que sentia dentro de si.

Ele simplesmente não queria voltar aos velhos tempo de matar por dinheiro. Não tinha a ver com consciência — nada disso! —, mas nenhum pensamento sobre sua vida anterior fazia surgir qualquer empolgação no homem.

Sempre pragmático, Entreri decidiu lidar com isso uma hora de cada vez. Ele foi para a lateral do telhado, com passos silenciosos e firmes, fazendo um caminho até a rua lá embaixo, então entrou pela porta da frente.

Todos os olhares se focaram nele, mas não ligou. Apenas seguiu em frente através da sala comunal até a porta nos fundos. Um halfling foi até ele, como se tivesse a intenção de pará-lo, mas um olhar firme de Entreri fez o pequenino recuar, e o assassino entrou.

Novamente, o tamanho de Dondon o atingiu profundamente.

— Artemis! — disse Dondon alegremente, embora Entreri notasse um pouco de tensão surgindo da voz do halfling, uma reação comum sempre que o assassino chegava sem ser anunciado na porta de alguém. — Entre, meu amigo. Sente-se e coma algo. Aproveite de boa companhia.

Entreri olhou para a pilha de doces comidos pela metade e para as duas halflings maquiadas que ladeavam Dondon. Ele se sentou a uma distância segura, embora não tenha tocado em nenhum dos vários pratos diante de si, estreitando seus olhos quando uma das halflings tentou se aproximar.

— Você precisa aprender a relaxar e aproveitar os frutos de seu trabalho — disse Dondon. — Você está com Basadoni de novo, pelo que dizem, então você está livre.

Entreri percebeu que o halfling não havia notado a ironia daquela afirmação.

— Para que serve todo o seu trabalho difícil e perigoso se você não aprender a relaxar e aproveitar os prazeres que esse trabalho lhe dá? — perguntou Dondon.

— Como foi? — perguntou Entreri sem rodeios.

Dondon ficou o encarando, com a confusão visível em seu rosto flácido. Para explicar, Entreri olhou ao redor, gesticulando na direção dos pratos, das acompanhantes e para a barriga imensa de Dondon.

A expressão de Dondon azedou.

— Você sabe por que estou aqui — lembrou ele baixinho, com toda a alegria tendo desaparecido de sua voz.

— Você veio aqui... para se esconder... e eu concordo com sua decisão — respondeu Entreri. — Mas por quê? — novamente, ele fez o halfling seguir seu olhar por todo o excesso, prato por prato, acompanhante por acompanhante. — Por que isso tudo?

— Eu escolhi aproveitar... — começou Dondon, mas Entreri não queria ouvir suas desculpas.

— Se eu pudesse te oferecer sua vida antiga de volta, você aceitaria? — perguntou o assassino.

Dondon o encarou, inexpressivo.

— Se eu pudesse mudar com o que dizem nas ruas para que Dondon pudesse sair do Aposto em Cobre, será que Dondon ficaria satisfeito? Ou Dondon está satisfeito com as desculpas?

— Você está falando em enigmas.

— Eu estou falando a verdade — rebateu Entreri, tentando olhar nos olhos do halfling, embora a visão daquelas pálpebras caídas e sonolentas o revoltassem. Ele mal podia acreditar em seu nível de raiva ao olhar para Dondon. Parte dele queria sacar sua adaga e arrancar o coração daquele miserável. Mas Artemis Entreri não cometia crimes passionais, e ele se manteve sob controle.

— Você voltaria? — perguntou ele lentamente, enfatizando cada palavra. Dondon não respondeu, sequer piscou, mas, na ausência de resposta, Entreri entendeu que era a resposta que ele mais temia.

A porta se abriu e Dwahvel entrou.

— Algum problema, Mestre Entreri? — perguntou ela com doçura.

Entreri se levantou e foi até a porta aberta.

— Nenhum para mim — respondeu ele, passando por ela.

Dwahvel o pegou pelo braço — uma atitude bem perigosa. Felizmente para ela, Entreri estava ocupado demais pensando em sua conversa com Dondon para se sentir ofendido.

— Quanto a nosso acordo — lembrou a halfling. — Talvez eu precise de seus serviços.

Entreri passou um bom tempo analisando essas palavras, se perguntando o motivo de elas o atacarem de tamanha maneira. Ele havia coisas o bastante para pensar sem ter Dwahvel o enchendo com suas necessidades ridículas.

— E o que exatamente você me deu em troca desses serviços que você tanto deseja? — perguntou.

— Informação — respondeu a halfling. — Conforme combinamos.

— Você me falou sobre o casulo de algas, algo que certamente eu poderia ter descoberto sozinho — respondeu Entreri. — Fora isso, Dwahvel teve pouca utilidade para mim, e isso certamente posso reciproc.

A boca da halfling se abriu como se ela desejasse reclamar, mas Entreri apenas deu meia-volta e atravessou a sala comunal.

— Você pode encontrar minhas portas fechadas para você — falou Dwahvel para ele.

Na verdade, Entreri não se importava, porque ele não desejava ver o miserável Dondon novamente. Ainda assim, mais por efeito do que por qualquer ganho, ele voltou para trás para que seu olhar perigoso pousasse sobre a halfling.

— Não seria sábio — foi tudo o que ele disse antes de sair do local e voltar para a rua escura e então para a solidão dos telhados. Lá em cima, após alguns minutos de concentração, ele conseguiu entender por que ele odiava tanto Dondon. Era porque ele via a si mesmo. Não, ele jamais se permitiria engordar tanto, pois a gula não era uma de suas fraquezas, mas o que ele viu era uma criatura derrotada pelo peso da vida, uma criatura que se rendeu ao desespero. No caso de Dondon, havia sido apenas medo que o derrotara, que o prendera em uma sala e o enterrara em luxúria e gula.

No caso de Entreri, será que era a simples apatia?

Ele ficou no telhado a noite inteira, mas não conseguiu suas respostas.

A batida veio na sequência correta, duas batidas, então três e, finalmente, duas novamente, então ele já sabia, enquanto se arrastava para fora da cama, que a Guilda Basadoni o estava chamando. Normalmente Entreri teria tomado precauções de qualquer maneira — normalmente ele não teria dormido por metade do dia —, mas não fez nada dessa vez, sequer pegou sua adaga. Ele apenas foi até a porta e, sem perguntar nada, a abriu.

Ele não reconheceu o homem que estava ali, um rapaz jovem e nervoso com cabelos pretos e cacheados cortados bem curtos e olhos escuros e inquietos.

— De Kadran Gordeon — explicou o homem, entregando um pergaminho enrolado a Entreri.

— Espere! — disse Entreri quando o jovem se virou e começou a se afastar. A cabeça do homem se virou para olhar para o assassino, e Entreri notou uma mão indo para dentro das dobras de suas vestes claras, sem dúvida procurando uma arma.

— Onde está Gordeon? — perguntou Entreri. — E por que ele não me entregou esse pergaminho pessoalmente?

— Por favor, meu bom senhor — o jovem disse em seu sotaque Calimshita pesado, se curvando repetidamente. — Só me disseram para entregá-lo a você.

— Kadran Gordeon disse isso? — perguntou Entreri.

— Sim — disse o homem, assentindo intensamente.

Entreri trancou sua porta, então ouviu os passos em corrida do homem aliviado descendo o corredor e então as escadas a toda velocidade. Ele ficou ali, analisando o pergaminho e a entrega. Gordeon sequer havia ido até ele pessoalmente, e ele entendia o porquê. Fazer isso seria uma demonstração muito direta de respeito. Os tenentes da guilda o temiam — não que ele os matasse, mas sim que ascendesse a um posto acima do deles. Mas, usando esse mensageiro insignificante, Gordeon estava tentando mostrar a Entreri seu lugar, um lugar pouco acima da base.

Com uma sacudida de cabeça resignada em sua aceitação impotente de estupidez daquilo tudo, o assassino puxou o fio que prendia o pergaminho e o desenrolou. As ordens eram bem simples, com o nome de um homem e seu último endereço registrado, seguido de instruções de que ele deveria estar morto o mais rápido possível. Naquela mesma noite, se possível. No dia seguinte, no máximo.

Na parte de baixo estava a última anotação dizendo que o alvo não era afiliado a nenhuma guilda, nem estava em nenhuma situação particularmente boa com os guardas da cidade ou dos mercadores, e que também não tinha amigos ou parentes poderosos. Entreri analisou aquela informação com cuidado. Ou estavam armando contra ele, o colocando contra um oponente muito perigoso, ou, mais provavelmente, Gordeon o havia oferecido esse alvo ridiculamente fácil para diminuí-lo, para reduzir suas credenciais. Em seus dias anteriores em Porto Calim, os talentos de Entreri eram reservados para o assassinato de mestres de guilda ou magos, nobres e capitães da guarda. Naturalmente, se Gordeon e os outros dois tenentes lhe oferecessem tarefas nesse nível de dificuldade e ele tivesse sucesso, sua posição entre a comunidade cresceria e ele temeriam sua ascensão rápida no escalão.

Não importava, ele decidiu.

Ele deu uma última olhada no endereço escrito — uma região de Porto Calim que ele conhecia bem — e foi pegar suas ferramentas.



Ele ouviu crianças chorando ali perto, porque a choupana tinha apenas dois cômodos, e eles eram separados apenas por uma cortina grossa. Uma jovem — que Entreri observou enquanto espiava pelas bordas da cortina — cuidava das crianças. Ela implorava para que se acalmassem e ficassem em silêncio, dizendo que o pai delas logo estaria em casa.

Ela saiu daquele cômodo logo depois, sem ter ideia da presença do assassino enquanto ele estava abaixado atrás de outra cortina sob uma janela lateral. Entreri fez um buraco pequeno na cortina e observou os movimentos dela enquanto ela continuava seu trabalho. Tudo era rápido e eficiente. Ela estava aflita, ele sabia. A porta, outra cortina, se abriu e um homem jovem e magricela entrou, com seu rosto parecendo exausto, com os olhos fundos e vários dias de barba por fazer.

— Você achou? — perguntou a mulher subitamente.

O homem sacudiu a cabeça, e parecia a Entreri que seus olhos se afundaram um pouco mais.

— Eu implorei para que não trabalhasse com eles! — repreendeu a mulher. — Eu sabia que nada de bom...

Ela se interrompeu enquanto os olhos dele se arregalavam em pânico. Ele viu, olhando por trás dela, o assassino saindo por detrás das cortinas. Ele se virou para fugir, mas a mulher olhou para trás e gritou.

O homem congelou. Ele não a deixaria.

Entreri observou a tudo com calma. Se o homem continuasse a recuar, o assassino o teria derrubado com um lance de sua adaga antes que ele chegasse lá fora.

— Minha família não — implorou o homem, se virando novamente e caminhando na direção de Entreri, com suas mãos e braços abertos. — E nem aqui.

— Você sabe por que eu vim? — perguntou o assassino.

A mulher começou a chorar, murmurando e pedindo misericórdia, mas seu marido a segurou gentilmente, porém com firmeza, e a levou para trás, na direção do quarto das crianças, e então a empurrou para dentro.

— Não foi culpa minha — disse o homem baixinho quando ela se foi. — Eu implorei ao Kadran Gordeon. Eu disse a ele que encontraria o dinheiro de alguma forma.

O velho Artemis Entreri não teria ficado intrigado a essa altura.

O velho Artemis Entreri nem teria ouvido àquelas palavras. Apenas terminado sua tarefa e saído. Mas agora que ele descobriu estar interessado, de certa forma, e, como ele não tinha mais nada urgente para fazer, ele não tinha pressa para terminar o serviço.

— Eu não te causarei problemas se prometer não ferir minha família — disse o homem.

— Você acha que conseguiria me causar problemas? — perguntou Entreri. O homem indefeso sacudiu a cabeça.

— Por favor — implorou. — Eu só queria dar uma vida melhor a eles. Eu tinha concordado, até fiquei feliz, com o trabalho de mover dinheiro da Rua dos Doqueiros ao ponto de entrega, mas foi só porque nessas tarefas fáceis eu ganhava mais do que em um mês de trabalho honesto.

Entreri já havia ouvido isso muitas vezes antes, é claro. Tantas vezes, tolos — camelos, como eram chamados — se juntavam a uma guilda, fazendo tarefas de entregar para quem parecia simples camponeses quantias imensas de dinheiro. As guildas apenas contratavam camelos para que as guildas rivais não soubessem quem transportava o dinheiro. Eventualmente, porém, as outras guildas descobriam quais eram as rotas e quem eram os camelos e roubavam a entrega. Então os pobres camelos, se sobrevivessem à emboscada, seriam rapidamente eliminados pela guilda que os havia contratado.

— Você entendia o perigo da companhia que mantinha — lembrou Entreri. O homem assentiu.

— Apenas algumas entregas — respondeu ele. — Apenas algumas e então eu pararia.

Entreri riu e sacudiu a cabeça, achando o plano daquele tolo simplesmente absurdo. Ninguém poderia “parar” de ser um camelo. Quem quer que aceitasse o cargo imediatamente saberia demais para permitirem que saísse da guilda. Havia apenas duas possibilidades: a primeira era que o camelo se saíria bem o suficiente e teria sorte o bastante para conseguir uma posição mais alta e permanente na estrutura da guilda e a segunda, que a pessoa seria ou morta em uma emboscada ou então assassinada em seguida pela guilda que a contratara.

— Eu imploro, não faça isso aqui — disse o homem por fim. — Não onde minha esposa ouvirá meus últimos gritos, não onde meus filhos me encontrarão morto.

Entreri sentiu a bile voltando por sua garganta. Nunca ele esteve tão enojado, nunca havia visto um ser humano tão digno de pena. Ele olhou para a choupana, com os trapos servindo como portas e paredes. Havia um único prato, provavelmente usado para que toda a família comesse, sobre o único banco velho no cômodo.

— Quanto você deve? — perguntou ele, e, embora ele mal conseguisse acreditar em suas palavras enquanto as dizia, ele sabia que não conseguiria matar aquele miserável.

O homem olhou para ele com curiosidade

— O tesouro de um rei — disse ele. — Quase trinta peças de ouro.

Entreri assentiu, então puxou uma bolsa de seu cinto, essa escondida às suas costas, sob sua capa preta. Ele sentiu o peso enquanto a soltava e sabia que continha pelo menos cinquenta peças de ouro, mas ele a lançou para o homem de qualquer maneira.

O homem chocado a pegou e olhou para ela tão atentamente que Entreri

temia que seus olhos fossem cair de suas órbitas. Então ele olhou novamente para o assassino, com suas emoções confusas demais para que ele tivesse qualquer expressão reveladora em seu rosto.

— Dê sua palavra de que não lidará com as guildas novamente assim que sua dívida for paga — disse Entreri. — Sua esposa e seus filhos merecem mais que isso.

O homem começou a responder, então caiu de joelhos e começou a se curvar diante de seu salvador. Entreri se virou e saiu furiosamente da choupada, direto na rua suja.

Ele ouviu os gritos do homem por trás dele, gritos de agradecimento e misericórdia. Na verdade, e Entreri sabia, não havia misericórdia em suas ações. Ele não se importava nem um pouco com o homem ou sua esposa feia e seus filhos sem dúvidas também feios. Mas ele ainda não podia matar esse miserável digno de pena, embora ele acreditasse que provavelmente estaria fazendo um grande favor ao homem se ele de fato acabasse com seu sofrimento óbvio. Não, Entreri não daria a Kadran Gordeon a satisfação de cometer um assassinato tão desonroso. Um camelo desses deveria ser um trabalho para membros da guilda em seu primeiro ano, membros de doze anos de idade, talvez, e Kadran dar uma tarefa dessas para alguém com a reputação de Entreri era com certeza um insulto imenso.

Ele não entraria nesse jogo.

Ele desceu a rua até seu quarto na taverna onde pegou todas as suas coisas e saiu de uma vez, finalmente chegando à porta do Aposto em Cobre. Ele havia pensado em simplesmente entrar, por nenhum outro motivo além de mostra a Dwahvel quão ridícula sua ameaça de deixá-lo para fora tinha sido. Mas então mudou de ideia e deu meia-volta, sem paciência para lidar com Dwahvel, sem paciência para lidar com ninguém.

Ele encontrou uma taverna pequena e desinteressante do outro lado da cidade e pegou um quarto. Provavelmente ele estava no território de outra guilda, e, se descobrissem quem era e a quem estava afiliado, provavelmente haveria problemas.

Ele não se importava.

Um dia se passou sem que nada acontecesse, mas não foi o suficiente para acalmar Entreri. Havia muito acontecendo, ele sabia, e tudo acontecia nas sombras. Ele possuía os meios e conhecimento dessas sombras para descobrir muita coisa, mas não tinha interesse em fazer isso. Ele estava a fim de apenas deixar as coisas acontecerem.

Ele havia decidido à sala comunal da pequena taverna na segunda noite, levando sua refeição para um canto vazio, comendo sozinho e sem prestar atenção às diversas conversas acontecendo no lugar. Porém, havia notado a entrada de uma pessoa. Um halfling, e ele sabia que o povo pequenino não era comum nessa parte da cidade. Logo o halfling o encontrou, sentando-se no longo banco do outro lado da mesa de Entreri.

— Boa noite, meu bom senhor — disse o pequenino. — E o que acha de sua refeição?

Entreri estudou o halfling, entendendo que não tinha interesse algum em sua comida. Ele procurou por uma arma no halfling, embora duvidasse que Dwahvel seria ousada o bastante para agir contra ele.

— Posso provar? — disse o halfling um pouco alto, se inclinando sobre a mesa.

Entreri, pegando a deixa, levantou a colher do mingau, mas não estendeu seu braço, permitindo que o halfling se movesse para ainda mais perto.

— Venho por meio de Dwahvel — disse o pequenino enquanto se aproximava. — A Guilda Basadoni está atrás de você, e estão de péssimo humor. Eles sabem onde vocês está e receberam permissão dos Retalhadores para te buscar. Espere que venham hoje à noite.

O halfling comeu o mingau quando terminou, então voltou a seu lugar na mesa, esfregando sua barriga.

— Diga a Dwahvel que agora sim devo uma a ela — lembrou Entreri. O pequenino, com um leve assentir, voltou para o outro lado da mesa e então pediu uma tigela de mingau. Ele começou a conversar com a taverneira enquanto esperava pela refeição e a comeu direto no balcão, deixando Entreri com seus pensamentos.

Ele podia fugir, percebeu o assassino, mas não estava tão interessado nisso. Não, decidiu ele. Que eles viessem e acabassem com isso. Ele não acreditava que desejariam matá-lo, de qualquer forma. Ele terminou sua refeição e voltou a seu quarto para analisar suas opções. Primeiro, puxou uma tábua da parede interna, e no espaço entre ela e a parede externa, estendendo a mão até uma viga abaixo do piso em seu quarto, colocou sua fabulosa adaga cravejada de joias e muitas de suas moedas. Então ele recolocou cuidadosamente a tábua e substituiu a adaga em seu cinto por outra de sua mochila, uma que lembrava sua adaga de sempre, mas sem a magia poderosa. Então, mais por aparência do que por esperar algum efeito, montou uma armadilha básica perto de sua porta e foi para o outro lado do quarto, sentando-se na única cadeira do lugar. Ele pegou alguns dados e começou a jogá-los na pequena mesa de cabeceira ao lado da cadeira, inventando jogos e passando o tempo.

Era bastante tarde quando ele ouviu os primeiros passos subindo as escadas — alguém obviamente tentando ser furtivo, mas fazendo mais barulho que o habilidoso Entreri faria mesmo se caminhando normalmente. Entreri ouviu com mais atenção quando os passos pararam e ele percebeu um som de uma folha fina de metal se movendo no vão entre a porta e o batente. O ladrão moderadamente habilidoso poderia desarmar essa armadilha improvisada em alguns minutos, ele sabia, então ele pôs suas mãos por trás da sua cabeça e se reclinou contra a parede.

Todo o barulho cessou, um silêncio longo e desconfortável.

Entreri farejou o ar. Algo estava queimando. Por um instante, ele acreditou que poderiam estar queimando o lugar onde ele estava, mas então ele reconheceu

o cheiro como o de couro queimado e, quando ele se abaixou para olhar para seu cinto, ele sentiu uma dor aguda em sua clavícula. A corrente de um colar que ele usava — uma com diversas ferramentas de abrir fechaduras bem disfarçadas como ornamentos — havia deslizado de sua blusa e tocado sua pele.

Só então o assassino entendeu que todos os seus itens metálicos haviam sido extremamente aquecidos.

Entreri se pôs de pé e arrancou o colar de seu pescoço, então habilmente, com um movimento do pulso, soltou seu cinto e a adaga aquecida no chão. A porta se abriu, com um soldado Basadoni de cada lado e um terceiro homem, com uma besta armada, indo parar entre eles.

Ele não atirou, porém, nem os outros, com as espadas na mão, entraram.

Kadran Gordeon caminhou por trás do homem com a besta.

— Bater já seria o suficiente — disse Entreri de forma seca, olhando para seu equipamento vermelho e brilhante pelo calor. A adaga fez a madeira do piso soltar uma trilha de fumaça negra.

Em resposta, Gordeon lançou uma moeda aos pés de Entreri, uma moeda dourada estranha com o emblema da cabeça de um unicórnio na direção do assassino.

Entreri olhou para Gordeon e apenas deu de ombros.

— O camelo deveria ter sido morto — disse Gordeon.

— Ele não valia o esforço.

— E você decide isso? — perguntou o tenente Basadoni, incrédulo.

— Uma decisão menor, comparado com o que eu já...

— Ah! — interrompeu Gordeon de forma dramática. — Aí está a falha, Mestre Entreri. O que você sabia, ou fez, ou disseram que fez, é irrelevante, entende? Você não é um mestre de guilda, não é um tenente, nem mesmo um soldado ainda, e eu duvido que um dia será. Você amoleceu — como eu imaginei que amoleceria. Você está apenas recebendo aprovação e, se sobreviver a esse período, talvez, só talvez, você volte a ser aceito na guilda.

— Recebendo aprovação? — ecoou Entreri com uma risada. — Sua?

— Peguem-no! — instruiu Gordeon aos dois soldados que haviam chegado primeiro.

Enquanto se moviam cautelosamente na direção do assassino, Gordeon acrescentou:

— O homem que você tentou salvar foi executado, assim como sua esposa e filhos.

Entreri ouvira as palavras e não se importava de qualquer maneira, embora ele soubesse que Gordeon havia ordenado a execução estendida apenas para lhe ferir. Agora ele enfrentava um dilema maior. Ele deveria permitir que Gordeon o levasse de volta à guilda, onde ele sem dúvidas seria punido fisicamente e então liberado?

Não, ele não teria esse tratamento vindo desse homem ou nenhum outro. Os músculos em suas pernas, tão bem treinados, se tensionaram quando os dois se

aproximaram, embora Entreri parecesse perfeitamente relaxado, até abriu seus braços vazios em uma postura nada ameaçadora.

Os homens, com as espadas empunhadas, vieram pelos seus lados, estendendo as mãos na direção desses braços enquanto o terceiro soldado mirava sua besta na direção do coração do assassino. Então, Entreri se lançou no ar, em um grande salto vertical, encolhendo as pernas e então chutando para os lados antes que os soldados surpreendidos pudessem reagir, acertando bem nos rostos de ambos os homens e os fazendo voar para longe. Ele pegou aquele à sua direita enquanto caía e puxou o homem rapidamente, bem a tempo dele servir como escudo para a besta. Então lançou o homem, que gemia, no chão.

— Primeiro erro — disse ele à Gordeon enquanto o tenente sacava um sabre de aparência esplêndida. Ao seu lado, o outro soldado rápido se levantou, mas o que estava no chão à frente de Entreri, com um virote de besta bem em suas costas, não se movia. O homem que operava a besta se esforçou para recarregá-la, mas o mais perturbador para Entreri era o fato de que havia obviamente um mago por perto.

— Para trás — ordenou Gordeon para o homem ao lado. — Eu vou acabar com esse aí.

— Para construir sua reputação? — perguntou Entreri. — Mas eu não tenho armas. Como isso vai ficar nas ruas de Porto Calim?

— Depois que você estiver morto, colocamos uma arma em sua mão — disse Gordeon com um sorriso perverso. — Meus homens insistirão que foi uma luta justa.

— Segundo erro — disse Entreri baixinho, porque, de fato, essa era uma luta mais justa do que o habilidoso Kadran Gordeon poderia imaginar. O tenente Basadoni entrou com uma estocada cuidadosa, bem em frente, e Entreri bateu com seu antebraço para interceptar, errando o bloqueio de propósito, mas recuando para fora de alcance da mesma maneira. Gordeon se moveu em um círculo, assim como Entreri. Então o assassino avançou em um bote curto e foi forçado para trás por um movimento do sabre, com Gordeon tentando garantir que não houvesse aberturas. Mas Entreri não tinha a intenção de seguir com aquele movimento de qualquer maneira. Ele havia apenas feito esse movimento para que pudesse alterar levemente o ângulo do círculo, colocando-o em posição para o próximo ataque.

Gordeon avançou novamente, e Entreri saltou para trás. Quando Gordeon continuou avançando, o assassino também avançou em uma explosão curta, o forçando a uma manobra de bloqueio inteligente e perigosa. Mas, novamente, Entreri não seguiu adiante. Ele só recuou para o local apropriado e, para a surpresa de todos no quarto, bateu seu pé com força no chão.

— O quê? — perguntou Gordeon, sacudindo a cabeça e olhando ao redor, porque ele não olhou para baixo, para o pé que batia no chão, não viu o choque da batida levantar o colar ainda brilhante do chão para que Entreri pudesse pegá-lo com seu pé.

Um momento depois, Gordeon veio com tudo, dessa vez para matar. Então, em frente foi o pé de Entreri, lançando o colar no rosto do tenente. Em defesa dele, Gideon foi rápido e lançou sua mão livre para capturar o colar — como Entreri esperava — mas então ele uivou, com a corrente brilhante se enrolando em sua mão nua e fazendo uma linha de fogo em sua carne.

Entreri estava lá em um piscar de olhos. Ele afastou o braço que empunhava o sabre com um tapa. Fechando ambos os punhos, com os nós dos dedos voltados para a frente, ele os juntou simultaneamente nas têmporas do homem. Claramente tonto, com o olhar perdido, Gordeon deixou suas mãos caírem para o lado e Entreri bateu sua testa bem no rosto do homem. Ele pegou Gordeon enquanto ele caía para trás e o fez girar, então foi até suas pernas e o pegou por um pulso. Quando uma virada súbita pôs Gordeon na direção do homem que operava a besta, Entreri o empurrou com força, para a frente e para cima, jogando Gordeon direto no soldado pego de surpresa. O homem lançado bateu na besta com força o bastante para desalojar o virote.

O espadachim restante veio com tudo pela lateral, mas não era um lutador tão bom, mesmo para os padrões de Kadran Gordeon. Entreri recuou e desviou com facilidade de sua estocada desajeitada e muito estendida, então se aproximou rapidamente, antes que o homem pudesse recolher a lâmina e deixá-la em prontidão. Abaixando a mão para pegar o braço da espada de seu oponente pelo pulso, Entreri o levantou com força e pisou sob aquele pulso, virando o braço de uma forma dolorosa e roubando parte da força dele.

O homem foi em frente, pensando em se agarrar a seu braço com sua mão livre. A palma de Entreri bateu contra a parte de trás da mão da espada, já em uma posição desconfortável, mais rápido do que seu oponente poderia sequer compreender, então dobrou a mão para baixo, roubando toda a força restante e mandando uma onda de dor pelo homem. Um simples deslizar de sua mão fez a espada ser solta e ir parar nas mãos de Entreri, e uma troca de pegada e um giro hábil a deixou em posição.

Entreri recuou sua mão, dando uma estocada com a espada para trás de si, direto para os pulmões do soldado desafortunado.

Se movendo de forma rápida, sem nem perder tempo de puxar a espada de volta, ele girou o homem, na intenção de jogá-lo na direção do homem que controlava a besta também. E de fato o homem teimoso estava novamente posicionando o virote. Mas um inimigo muito mais poderoso apareceu, o mago invisível, correndo pelo corredor, com as vestes voando, até atravessar a porta. Entreri viu o homem levantar algo fino — uma varinha, ele imaginou —, mas então viu um emaranhado de braços e pernas quando o espadachim empalado se chocou contra o mago e ambos caíram para trás.

— Já ganhei sua aprovação? — gritou Entreri para Gordeon, ainda tonto, mas se movendo enquanto falava, porque o homem da besta já o tinha na mira e o mago estava rapidamente se levantando. Ele sentiu a lampejo horrível de dor quando um virote se chocou contra seu flanco, mas firmou os dentes e rosnou para afastar a dor, pondo os braços em frente ao seu rosto e encolhendo suas

pernas de forma defensiva enquanto se chocava contra a janela de treliça de madeira, caindo pelos três metros que levavam à rua. Ele dobrou as pernas quando atingiu o chão, se lançando em um rolamento lateral, e então mais um para absorver o choque da queda. Ele estava logo de pé e correndo, nem um pouco surpreso quando outro virote de besta, vindo de uma direção completamente diferente, se fincou em uma parede logo ao lado dele.

Toda a área irrompeu em movimento quando os soldados Basadoni saíram de cada esconderijo concebível.

Entreri correu beco abaixo, saltou sobre um homem imenso que estava se abaixando em uma tentativa de segurá-lo pela cintura, então seguiu o mais rápido possível ao redor de um prédio. Então ele subiu no telhado, rápido como um gato, e atravessou os telhados, saltando outro beco para outro telhado, e assim por diante.

Ele seguiu na direção da rua principal, porque sabia que seus perseguidores estavam esperando que descesse em outro beco. Ele se segurou contra a lateral de um muro, se espalhando ali de forma muito eficaz, com braços e pernas abertos para ter algo em que se agarrar e para que se misturasse aos contornos da construção.

Gritos de “Achem ele!” ecoavam por todo o canto, e muitos soldados passaram correndo logo abaixo dele, mas aqueles gritos foram diminuindo à medida que a noite se passava. Felizmente para Entreri, que, apesar de não estar perdendo muito sangue externamente, entendia que seu ferimento era sério, talvez até mortal. Finalmente, ele conseguiu descer, mas encontrando forças para se manter de pé. Ele pôs a mão em seu flanco e sentiu o sangue quente, especialmente nas dobras de sua capa, e sentiu também a parte de trás do virote ainda preso nele.

Ele mal conseguia respirar àquela altura. Sabia o que isso queria dizer. Estava com sorte ao retornar para a taverna, porque o sol ainda não havia surgido, e embora ainda houvesse obviamente soldados Basadoni por lá, poucos estavam na área imediata. Entreri achou a janela de seu quarto com facilidade graças à madeira quebrada no chão e calculou a altura de seu compartimento oculto. Ele tinha que fazer silêncio, porque ouvira vozes, incluindo a de Gordeon, vindas de dentro do seu quarto. Então subiu, encontrando um ponto de apoio seguro, tentando ao máximo não gemer de dor, embora, na verdade, desejasse gritar.

Ele foi mexendo na madeira velha e desgastada pelo tempo de forma lenta e silenciosa até poder afastá-las o bastante para remover sua adaga e a pequena bolsa.

— Tem que ter alguma magia nele — ele ouviu Gordeon gritar. — Conjure sua detecção novamente!

— Não tem magia nenhuma, Mestre Gordeon — veio outra voz, obviamente a do mago. — Se tivesse algo mágico, provavelmente ele vendeu ou deu para outra pessoa antes de sequer vir para cá.

Apesar de sua agonia, Entreri conseguiu sorrir quando ouviu o rosnado e

chute de Gordeon em resposta. Nada de mágico de fato, porque eles haviam procurado apenas em seu quarto, não na parede do quarto abaixo.

Com a adaga em mãos, o assassino seguiu pelas ruas silenciosas. Ele esperava encontrar um soldado Basadoni no caminho, algum que merecesse sua ira, mas na verdade ele duvidava que pudesse ter forças sequer para derrotar um lutador iniciante. O que ele encontrou em vez disso foi uma dupla de bêbados, recostados na lateral de uma construção: um adormecido e outro falando consigo mesmo.

Silencioso como a morte, o assassino se aproximou. Sua adaga cravejada de joias possuía uma magia particularmente útil, porque ela podia roubar a vida de uma vítima e fornecer essa energia a quem a empunhava.

Entreri derrubou o bêbado que falava primeiro, e, quando terminou, se sentindo muito mais forte, ele mordeu com força uma parte de sua capa e arrancou o virote de seu flanco, quase desmaiando quando a agonia tomou conta dele.

Ele se ajeitou, porém, e caiu sobre o bêbado adormecido. Ele saiu do beco logo depois, não mostrando nenhum sinal de que havia sido tão terrivelmente ferido. Ele se sentia forte novamente e quase esperava poder encontrar Kadran Gordeon ainda pelo local.

Mas a luta havia apenas começado, ele sabia, e, apesar de suas habilidades supremas, ele se lembrava bem do tamanho da guilda Basadoni e entendia que estava em uma desvantagem terrível.

Eles haviam observado aqueles que queriam matá-lo entrando na taverna. Eles o viram cair da janela em plena fuga, então correr para as sombras. Com olhos superiores àqueles dos soldados Basadoni, eles o viram esparramado no alto do muro e aplaudiram silenciosamente seu truque furtivo. E agora, com algum alívio e muitos acenos de que seu líder havia escolhido bem, eles o viram sair do beco. E mesmo ele, Artemis Entreri, o assassino de assassinos, não fazia ideia de que estavam por lá.

CAPÍTULO 10



Vingança inesperada e insatisfatória

Wulfgar seguiu pelo sopé da Espinha do Mundo de forma rápida e sem dificuldades, esperando sinceramente que algum monstro pudesse encontrá-lo e atacá-lo para que ele pudesse libertar a fúria frustrante que fervilhava dentro de si. Em diversas ocasiões, encontrou rastros e os seguiu, mas não era nenhum ranger. Embora pudesse sobreviver bem nesse clima extremo, suas habilidades de rastreo não chegavam perto das de seu amigo drow.

Nem seu senso de direção. Quando chegou ao cume no dia seguinte, ele ficou surpreso ao notar que havia seguido diagonalmente pelo canto da cordilheira, porque, de seu ponto de vantagem, toda a terra ao sul parecia se espalhar diante dele. Wulfgar tornou a olhar para as montanhas, acreditando que suas chances de achar uma briga seriam muito maiores por lá, mas inevitavelmente seu olhar retornou aos campos abertos, aos aglomerados escuros da floresta e às diversas estradas longas e desconhecidas. Ele sentiu uma atração em seu coração, um anseio pela distância e planícies, um desejo de romper as fronteiras da caixa que era sua vida em Vale do Vento Gélido. Talvez lá fora pudesse encontrar novas experiências que o permitiriam afastar todo o tumulto de imagens que fervilhavam em seus pensamentos. Talvez, longe daquela rotina familiar, ele também poderia se distanciar dos horrores que eram as memórias do Abismo.

Assentindo para si mesmo, Wulfgar começou a descer o caminho íngreme para a planície ao sul.

Ele encontrou outros rastros — orcs, provavelmente — algumas horas depois, mas, dessa vez, passou direto por eles. Havia saído das montanhas quando o sol desapareceu abaixo do horizonte a oeste. Ele ficou de pé, olhando o pôr-do-sol. Grandes chamas laranjas e vermelhas se reuniam na base de nuvens escuras, preenchendo o céu a oeste com padrões de listras brilhantes. A estrela refulgente ocasional se tornava visível contra aquele tom de azul pálido sempre que as nuvens se afastavam. Ele ficou imóvel até as cores desaparecerem, até a escuridão se arrastar por sobre os campos e o céu, com as nuvens separadas correndo sobre sua cabeça. As estrelas pareciam se acender e apagar. Esse seria o momento de renovação, decidiu Wulfgar. Esse seria o momento de seu renascimento, um

início limpo para o homem, sozinho no mundo, um homem determinado a se focar no presente, e não no passado, determinado a permitir que o futuro se fizesse por si só.

Ele se afastou das montanhas e acampou sobre os ramos abertos de um pinheiro. Apesar de sua determinação, seus pesadelos o encontraram.

Ainda assim, a caminhada de Wulfgar no dia seguinte foi longa e rápida, seguindo por quilômetros o vento ou o voo de um pássaro ou a costa de um córrego de primavera. Ele encontrou bastante caça e muitas frutas. A cada dia que passava, se sentia como se seus passos estivessem menos agridoados ao passado, e a cada noite os sonhos terríveis pareciam afetá-lo um pouco menos.

Mas um dia ele passou por um totem interessante, uma estaca baixa no chão com a parte de cima esculpida de forma a lembrar um pégaso, o cavalo alado, e então Wulfgar se viu levado de volta a uma memória bem particular, um incidente que ocorrera muitos anos antes quando esteve na estrada com Drizzt, Bruenor e Regis em busca do lar ancestral do anão que era o Salão de Mitral. Parte dele queria se afastar daquele totem, correr para longe daquele lugar, mas uma memória em particular, um voto de vingança, o incomodava. Registrando seus movimentos, Wulfgar encontrou uma trilha recente e a seguiu, logo chegando a uma pequena colina, e, do alto dela, viu o acampamento, um aglomerado de tendas de pele de cervo com pessoas altas e fortes e de cabelos escuros circulando por lá.

— Pôneis Celestes — sussurrou Wulfgar, lembrando-se bem da tribo bárbara que chegou durante uma batalha em que ele e seus amigos lutaram contra um grupo de orcs. Após os orcs terem sido derrotados, Wulfgar, Bruenor e Regis foram levados como prisioneiros. Eles foram tratados bastante bem e a Wulfgar foi oferecido um desafio de força, que ele venceu com facilidade, contra o filho do chefe. Então, em uma tradução honorável da tribo, Wulfgar recebeu uma oferta de um lugar na tribo. Infelizmente, como um teste de lealdade, Wulfgar deveria matar Regis, e ele jamais poderia fazer isso. Com a ajuda de Drizzt, os amigos escaparam, no entanto, o xamã, Valric Olho-Alto, havia usado uma magia maligna para transformar Torlin, o filho do chefe, em um espírito horrendo.

Eles derrotaram aquele espírito. Com o corpo deformado e quebrado do honrado Torlin aos seus pés, Wulfgar, Filho de Beornegar, havia jurado vingança contra Valric Olho-Alto.

O bárbaro sentiu o suor nas palmas de suas mãos fortes — mãos que inconscientemente se apoiavam na empunhadura de seu poderoso martelo de guerra. Ele estreitou seus olhos, olhando intensamente para o acampamento à distância, e viu uma forma magricela e agitada que poderia ser Valric saindo de uma tenda. Valric poderia sequer ainda estar vivo, Wulfgar lembrou a si mesmo, porque o xamã já era bem idoso aqueles anos atrás. Novamente, uma parte imensa de Wulfgar queria correr pelo outro lado da colina, fugir desse encontro e qualquer outro que o lembrasse de seu passado. Porém, a imagem do corpo quebrado e mutilado de Torlin, meio-homem, meio-cavalo alado, estava clara em seus pensamentos, e ele não podia apagá-los. Em uma hora, estava encarando o

acampamento bem mais de perto, próximo o bastante para ver os indivíduos.

Perto o bastante para entender que os Pôneis Celestes passaram por tempos difíceis. E por batalhas difíceis, ele percebeu, porque muitos feridos se sentavam pelo acampamento, e o número geral de tendas e pessoas pareciam muito reduzidos em relação ao que se lembrava. A maioria das pessoas no acampamento eram mulheres ou muito idosos ou crianças. Uma fileira de mais de quarenta estacas ao sul ajudou a desvendar o mistério, porque, sobre elas, estavam as cabeças de orcs, com a ave carniceira ocasional descendo para pousar sobre os cabelos ralos, bicando até encontrar um banquete em um olho ou na lateral de uma narina.

A visão dos Pôneis Celestes tão diminuídos causava muita dor em Wulfgar, porque, mesmo tendo jurado vingança contra seu xamá, ele sabia que eram um povo honrado, muito como os de sua própria tradição. Ele pensou que deveria ir embora, então, mas quando se virou para sair, a entrada de uma tenda no canto de sua linha de visão se abriu e dela saiu um homem magricela, ancião, mas repleto de energia, com vestes brancas que se espalhavam como as asas de um pássaro sempre que ele levantava os braços, e, ainda mais evidente, um tapa-olho com uma esmeralda imensa. Os bárbaros baixavam os olhos sempre que ele passava. Uma criança inclusive correu até ele e beijou sua mão.

— Valric — murmurou Wulfgar, uma vez que não havia como confundir o xamá.

Wulfgar saiu da grama em passos firmes e determinados, com Presa de Égide em uma de suas mãos. O mero fato de que ele havia entrado no perímetro do acampamento sem ser atacado o mostrou o quão desorganizada e dizimada estava aquela tribo, porque nenhuma tribo bárbara jamais seria pega tão de surpresa.

Mesmo assim Wulfgar passou pelas primeiras tendas, se aproximou o bastante de Valric Olho-Alto para que o xamá o visse e arregalasse seu olho, incrédulo, antes do primeiro guerreiro, um homem alto, forte, mas bem esguio, ir até ele para pará-lo.

O guerreiro veio golpeando, sem dizer uma palavra, fazendo uma varredura lateral com um tacape pesado, mas Wulfgar, mais rápido do que o homem poderia imaginar, deu um passo à frente e pegou o tacape em sua mão livre antes que pudesse ganhar muito impulso e então, com a força além do que o homem jamais pudesse imaginar, virou o pulso e puxou a arma para si, jogando-a então para o lado. O guerreiro uivou e investiu direto, mas Wulfgar posicionou seu braço entre ele e o homem. Com uma varredura poderosa de seu braço, Wulfgar lançou o homem para longe.

Todos os guerreiros do acampamento, nem de longe tantos quanto Wulfgar se lembrava dos Pôneis Celestes, estavam de pé então, flanqueando Valric, formando um semicírculo do xamá até os flancos do intruso imenso. Wulfgar moveu seu olhar do odiado Valric o suficiente para analisar o grupo, por tempo o bastante para que pudesse perceber que esses não eram homens fortes no pináculo de um guerreiro. Eles eram ou jovens ou idosos demais. Os Pôneis Celestes, ele entendeu, haviam lutado recentemente uma batalha tremenda, e não

havam se saído bem.

— Quem é você que vem sem ser convidado? — perguntou um homem, grande e forte, mas muito velho.

Wulfgar olhou com firmeza para quem falava com ele, aos olhos perspicazes, o cabelo grisalho desganhado no topo, em bastante quantidade para alguém de sua idade, e à sua mandíbula firme e orgulhosa. Ele lembrava Wulfgar de outro Pônei Celeste que havia encontrado antes, um guerreiro honrado e corajoso, e isso, combinado ao fato de que o homem falara acima de todos os outros, antes mesmo de Valric, confirmou as suspeitas de Wulfgar.

— Pai de Torlin — disse ele com uma reverência.

Os olhos do homem se arregalaram de surpresa. Parecia que ele desejava responder, mas não achava as palavras.

— Jerek Matador de Lobos! — berrou Valric. — Chefe dos Pôneis Celestes. Quem é você que chega sem ser convidado? Quem é você que fala do filho há muito perdido de Jerek?

— Perdido? — ecoou Wulfgar de forma cética.

— Levado pelos deuses — respondeu Valric, sacudindo seus braços emplumados. — Uma missão de caçada, que se tornou uma missão de visão.

Um sorriso astuto surgiu no rosto de Wulfgar quando ele entendeu a mentira tremenda que vinha sendo contada há uma década. Torlin, metamorfoseado em uma criatura fantasmagórica, havia sido enviado por Valric para caçar Wulfgar e seus companheiros e havia morrido horivelmente no campo pelas mãos deles. Mas Valric, provavelmente incapaz de encarar Jerek com as notícias horrendas, havia de alguma forma manipulado a verdade, havia construído uma história que manteria Jerek sob controle. Uma missão de caçada ou uma missão de visão, ambas inspiradas por deuses, poderia durar anos, mesmo décadas. Wulfgar percebeu que precisaria lidar com essa situação com delicadeza, porque quaisquer afirmações erradas ou duras demais poderiam provocar a fúria de Jerek.

— A missão de caçada não durou — disse ele —, porque os deuses, nossos deuses, reconheceram o quanto era errada.

Os olhos de Valric se arregalaram, pela primeira vez mostrando sinais de reconhecê-lo.

— Quem é você? — perguntou ele novamente, com um leve tremor em sua voz.

— Você não se lembra, Valric Olho-Alto? — perguntou Wulfgar, caminhando para a frente, fazendo com que todos que o flanqueavam também dessem um passo à frente. — Os Pôneis Celestes se esqueceram tão cedo do rosto de Wulfgar, filho de Beornegar?

Valric inclinou a cabeça, com sua expressão mostrando que Wulfgar era familiar, mas apenas vagamente.

— Os Pôneis Celestes se esqueceram tão cedo daquele do norte que convidaram para que se juntasse a eles, que viajava com um anão, um halfling e — ele fez uma pausa, sabendo que as próximas palavras o fariam se lembrar

imediatamente — um elfo de pele escura?

O olho de Valric quase saiu de sua órbita.

— Você! — disse ele, estendendo seu dedo trêmulo para a frente.

A menção do drow, provavelmente o único que esses bárbaros já viram, refrescou a memória de vários outros. Conversas sussurrantes irromperam, e muitos bárbaros agarraram suas armas com força, esperando por apenas uma única palavra para começar seu ataque ao intruso.

Wulfgar calmamente não se moveu.

— Eu sou Wulfgar, filho de Beornegar — ele repetiu com firmeza, focando seu olhar em Jerek Matador de Lobos. — Não sou inimigo dos Pôneis Celestes. Parente distante de seu povo e seus caminhos. Eu voltei, como jurei que voltaria ao ver Torlin morto.

— Torlin morto? — muitas vozes dos guerreiros e daqueles por detrás deles ecoaram.

— Meus amigos e eu não viemos como inimigos dos Pôneis Celestes — continuou Wulfgar, usando o que ele imaginava que seriam os últimos segundos de diálogo. — De fato, lutamos lado a lado contra um inimigo em comum e vencemos.

— Você nos recusou! — gritou Valric. — Você insultou meu povo!

— O que você sabe sobre meu filho? — Jerek exigiu saber, empurrando o xamá para o lado e dando um passo à frente.

— Eu sei que Valric deu a ele o espírito do Pônei Celeste para nos destruir — disse Wulfgar.

— Você admite isso, e ainda assim caminha abertamente até nosso acampamento? — perguntou Jerek.

— Eu sei que seu deus não estava com Torlin naquela caçada, porque derrotamos a criatura que ele se tornou.

— Matem ele! — gritou Valric. — Como destruímos os orcs que nos atacaram no meio da noite, também destruiremos o inimigo que caminha hoje em nosso acampamento.

— Esperem! — gritou Jerek, estendendo seus braços. Nenhum Pônei Celeste deu um passo à frente, embora agora eles parecessem dispostos a isso, como uma alcateia de cães de caça puxando contra suas coleiras.

Jerek deu um passo à frente, até ficar de frente a Wulfgar.

Wulfgar olhou fixamente o homem, mas não antes de olhar além de Jerek até Valric, vendo o xamá remexer em uma bolsa de couro — um apanhado sagrado de componentes místicos e mágicos — ao seu lado.

— Meu filho está morto? — perguntou Jerek, a centímetros de Wulfgar.

— Seu deus não estava com ele — respondeu Wulfgar. — Porque a causa dele, a causa de Valric, não era justa.

Ele sabia antes de haver terminado de falar que sua forma indireta de dar a notícia a Jerek não havia sido muito efetiva em acalmar o homem, que a informação, a de que seu filho estava de fato morto, era poderosa demais para

qualquer explicação ou justificativa. Com um rugido, o chefe foi na direção de Wulfgar, mas o bárbaro mais jovem estava pronto, levantando seu braço para desviar do soco que vinha em sua direção para cima, então baixando sua mão sobre o braço estendido de Jerek, desequilibrando o homem. Wulfgar soltou Presa de Égide e empurrou o peito de Jerek, libertando-o de seu aperto e fazendo o homem tropeçar para trás até se chocar contra os guerreiros surpresos.

Pegando seu martelo de guerra enquanto andava, Wulfgar seguiu em frente, mas os guerreiros também, e o bárbaro do norte, extremamente frustrado, percebeu que não chegaria nem um pouco perto de Valric. Ele esperou por uma abertura por onde pudesse lançar o martelo para que ele pudesse derrubar o xamã antes que ele também morresse, mas então, Valric o surpreendeu, surpreendeu a todos, saltando para a frente para além da linha de proteção, entoando palavras e jogando um monte de ervas e pós na direção de Wulfgar.

Wulfgar sentiu a intrusão mágica. Embora os outros guerreiros, Jerek incluso, tenham recuado alguns passos, ele se sentiu como se grandes paredes negras estivessem se aproximando dele, roubando sua força, forçando-o a ficar no mesmo local. Ondas e ondas de magia imobilizadora se aproximaram, com Valric saltando ao seu redor, jogando mais pós, reforçando a magia.

Wulfgar se sentiu afundando, sentiu o chão subindo para engoli-lo. Ele não era estranho a essas magias, porém. Não mesmo. Durante seus anos no Abismo, os asseclas de Errtu, particularmente as terríveis súcubos, haviam utilizado magias semelhantes para deixá-lo indefeso e à mercê do que quisessem fazer com ele. Quantas vezes ele havia sentido essas intrusões! Ele havia aprendido a derrotá-las.

Ele criou uma muralha de pura raiva, afastando cada sugestão mágica de imobilidade com dez rosnados de raiva, dez memórias de Errtu e as súcubos. Por fora, o bárbaro se esforçou ao máximo para parecer derrotado, para ficar perfeitamente imóvel, deixando seu martelo baixar ao seu lado. Ele ouviu os cantos de Valric Olho-Alto e viu pelo canto do olho vários dos guerreiros em dança cerimonial, rendendo graças ao seu deus e a Valric, a manifestação humana daquele deus.

— Do que ele está falando? — disse Jerek a Valric. — Qual foi a missão de Torlin?

— Como eu disse — respondeu o xamã magricela, dançando das linhas de guerreiros até parar de frente a Wulfgar. — Um elfo drow! Esse homem, aparentemente tão honrado, viajava ao lado de um elfo drow! Alguém além de Torlin poderia aceitar a magia espiritual e derrotar esse inimigo mortal?

— Você disse que Torlin estava em uma missão de visão — discutiu Jerek.

— E era o que eu acreditava — mentiu Valric. — E talvez ele esteja. Não acredite nas mentiras dele! Você viu o quão facilmente o poder de Uthgar o derrotou, deixando-o indefeso diante de nós? Muito provavelmente ele retornou porque seus amigos, todos os três, foram mortos pelo poderoso Torlin e, como ele sabia que não poderia ter vingança de nenhuma outra forma, não poderia derrotar Torlin mesmo com a ajuda do drow.

— Mas Wulfgar, filho de Beornegar, de fato derrotou Torlin no desafio de força — lembrou outro homem.

— Isso foi antes de ele enfurecer Uthgar! — uivou Valric. — Vejam-no agora, indefeso e derrotado...

Ele mal havia acabado de falar quando Wulfgar entrou em ação, dando um passo à frente e prendendo uma mão sobre o rosto esquelético do xamã. Com uma força assustadora, Wulfgar levantou Valric no ar, e o fez se chocar ao chão, sobre os próprios pés repetidamente, então o sacudiu intensamente.

— Que deus, Valric? — rosnou ele. — Como pode pôr sua reivindicação sobre Uthgar acima da minha como guerreiro de Tempus?

Para ilustrar sua afirmação, e ainda usando apenas uma mão, Wulfgar tensionou seus músculos do braço e levantou Valric no ar e o manteve ali, perfeitamente parado, ignorando os braços do homem que se debatia.

— Se Torlin houvesse matado meus amigos em uma batalha honrada, eu não haveria voltado em busca de vingança — disse ele honestamente para Jerek. — Eu não vim para vingá-los, porque estão bem, todos os três. Eu vim para vingar Torlin, um homem de força e honra, usado tão terrivelmente por esse miserável.

— Valric é nosso xamã — mais de um homem gritou.

Wulfgar o pôs de novo no chão com um rosnado, o forçando a se ajoelhar e dobrou sua cabeça bem para trás. Valric se agarrou com força ao antebraço do homem, gritando “Matem ele!”, mas Wulfgar só o apertou mais forte e as palavras de Valric se tornaram quase um gorgolejo.

Wulfgar olhou ao redor para o círculo de guerreiros. Manter Valric tão indefeso o havia ganhado algum tempo, talvez, mas eles o matariam, sem dúvida, quando houvesse terminado com o xamã. Mesmo assim, não foi isso que fez Wulfgar fazer uma pausa, porque ele não se importava mais com sua vida. Em vez disso, foi a expressão que viu no rosto de Jerek, uma expressão de um homem completamente derrotado. Wulfgar havia chegado com notícias que poderiam quebrar o chefe orgulhoso e ele sabia que se matasse Valric agora, e muitos outros na batalha que se seguiria até que ele, também, fosse abatido, provavelmente Jerek não se recuperaria. Nem os Pôneis Celestes.

Ele olhou para baixo, para Valric, subjugado. Enquanto ele pensava em seu próximo passo, ele havia acidentalmente o empurrado mais para trás e para baixo. O homem magricela parecia praticamente dobrado ao meio e parecia a ponto de quebrar. O quão fácil seria para Wulfgar abaixar mais seu braço e quebrar a coluna do homem!

Quão fácil e quão vazio. Com um rosnado frustrado que não tinha nada a ver com compaixão, ele levantou Valric novamente, prendeu sua mão livre contra a virilha do homem e o levantou acima da cabeça. Com um rugido, ele lançou o homem uma dezena de metros até a lateral de uma tenda, fazendo Valric, peles e estruturas desabarem.

Guerreiros o atacaram, mas ele rapidamente esteve com Presa de Égide em sua mão, e uma grande varredura os fez recuar, derrubando a arma de um e quase

arrancando o braço do homem fora no processo.

— Parem! — veio o grito de Jerek. — Você também, Valric! — adicionou ele enfaticamente, vendo o xamã sair daquela bagunça, gritando pela morte de Wulfgar.

Jerek caminhou além de seus guerreiros, até chegar ao Wulfgar. O homem mais jovem viu a intenção assassina em seus olhos.

— Eu não terei prazer algum em matar o pai de Torlim — disse Wulfgar calmamente.

Aquilo foi demais. Wulfgar viu o rosto do homem se suavizar. Sem uma palavra, o bárbaro deu meia-volta e começou a se afastar, e nenhum dos guerreiros se moveu para interceptá-lo.

— Matem ele! — gritou Valric, mas, antes que as palavras tivessem acabado de sair de sua boca, Wulfgar se virou e lançou seu martelo de guerra, fazendo a arma que girava cobrir os seis metros entre ele e o xamã ajoelhado em um piscar de olhos, o acertando em cheio no peito e o derrubando, morto, entre o emaranhado de estruturas de tenda e peles.

Todos os olhos se voltaram para Wulfgar e mais de um Pônei Celeste começou a ir em sua direção.

Mas Presa de Égide estava de volta em suas mãos, de repente, dramaticamente, e eles recuaram.

— O deus dele, Tempus, está com ele! — gritou um homem.

Wulfgar se virou e começou a se afastar novamente, sabendo em seu coração que o homem não podia estar mais longe da verdade. Ele esperava que Jerek o atacasse ou ordenasse que seus guerreiros o matassem, mas o grupo atrás dele continuou estranhamente silencioso. Ele não ouviu nenhum comando, nenhuma reclamação, nenhum movimento. Nada mesmo. Ele havia sobrepujado tanto a tribo maltratada, havia chocado tanto Jerek com as notícias sobre o destino de seu filho, e então havia chocado todos eles por sua vingança súbita e brutal que tomou de Valric, que eles simplesmente não sabiam como reagir.

Wulfgar não sentiu alívio algum enquanto voltava do acampamento. Ele seguiu correndo pela estrada, com raiva do maldito Valric, dos malditos Pôneis Celestes, de toda a droga do mundo. Ele chutou uma pedra do caminho, então pegou outra pedra de tamanho considerável e a lançou longe, gritando em um rugido de desafio aberto repleto de frustração. Ele seguiu pisando duro sem uma direção em mente, sem ideia de onde deveria ir ou onde deveria estar. Logo depois, ele encontrou os rastros de um grupo de orcs, provavelmente os mesmos que haviam batalhado contra os Pôneis Celestes na noite anterior, um rastro claro de sangue, grama pisoteada e galhos quebrados, saindo da trilha principal até uma pequena floresta.

Sem pensar direito, Wulfgar seguiu aqueles rastros, ainda empurrando rudemente algumas árvores, rosnando e murmurando maldições. Gradualmente, porém, ele se acalmou e se aquietou, e substituiu sua falta de objetivo em geral por uma meta específica e de curto prazo. Ele seguiu a trilha de forma mais

cuidadosa, prestando atenção a quaisquer trilhas laterais para onde batedores orcs pudesse ter se movido. De fato, ele encontrou tal trilha e alguns rastros que confirmaram sua teoria. Seguiu por aquele caminho silenciosamente, em busca de sombras e cobertura.

O dia estava passando então e as sombras mais compridas, porém Wulfgar entendia que teria bastante dificuldade em lutar contra os batedores antes que o vissem se eles estivessem em alerta — como provavelmente estariam após uma batalha tão grandiosa. Wulfgar havia passado muitos anos lutando contra humanoides ao lado de Drizzt Do'Urden, aprendendo sobre seus métodos e suas motivações. Seu objetivo agora era garantir que os orcs não pudessem avisar ao grupo maior. Ele sabia como fazer isso.

Abaixado em um arbusto na lateral da trilha, o bárbaro enrolou galhos flexíveis ao redor de seu martelo de guerra, tentando disfarçar a arma o máximo possível. Então espalhou lama por seu rosto e puxou sua capa para trás para que parecesse que estava rasgada. Sujo e parecendo maltratado, ele saiu do arbusto e começou a seguir a trilha, mancando visivelmente e gemendo a cada passo, frequentemente chamando por “minha menina”.

Pouco tempo depois, ele sentiu estar sendo vigiado. Então passou a exagerar o quanto mancava, mesmo tropeçando a um certo ponto, usando seu tropeço para dar uma olhada melhor na área.

Foi quando viu uma silhueta entre os galhos, um orc com uma lança posicionada para ser lançada. Mais alguns passos, ele percebeu, e a criatura tentaria empalá-lo.

E a outra estava por aí, ele percebeu, embora ainda não tenha encontrado o ser miserável. Provavelmente estava no solo, pronto para correr e finalizá-lo assim que a lança o derrubasse. Eles deveriam ter avisado aos seus companheiros, mas preferiram ter o alvo aparentemente fácil apenas para si, Wulfgar sabia, para que pudessem saquear o pobre homem antes de informar ao seu líder. Wulfgar precisava derrubá-los rapidamente, mas não ousou se aproximar muito daquele que empunhava a lança. Ele se levantou, deu outro passo vacilante pela trilha, então fez uma pausa e levantou um braço e seus olhos para o céu, lamentando por sua filha perdida. Então, quase caindo novamente, com os ombros baixos em derrota, ele se virou e voltou por onde viera, soluçando alto, com os ombros se sacudindo.

Ele sabia que o orc nunca seria capaz de resistir àquele alvo, apesar da distância. Os músculos dele se tensionaram, e ele virou a cabeça levemente, focando sua audição na árvore distante.

Então girou quando a lança voou. Habilmente, com uma agilidade muito além da de um homem de seu tamanho, ele pegou o projétil enquanto girava, puxando-o para perto de seu flanco e dando um rosnado profundo, tropeçando para trás até o chão, se debatendo, com a mão direita agarrando a lança e a direita apertada em Presa de Égide.

Ele ouviu o farfalhar ao lado de um ângulo acima de seu ombro direito enquanto estava caído de costas, esperando pacientemente.

O segundo orc saiu dos arbustos, correndo até ele. Wulfgar calculou o tempo do movimento com quase perfeição, rolando sobre o ombro direito, deixando a lança cair enquanto se mexia. Ele se levantou girando, com Presa de Égide golpeando de um lado para o outro. Mas o orc parou a tempo, e a arma poderosa passou por ele, inofensiva. Sem se preocupar, Wulfgar continuou o giro, vendo então o orc da lança no galho de árvore enquanto girava, e soltou o martelo. Ele precisava continuar o giro, não podia parar para assistir o lançamento, embora tenha ouvido o impacto e o gemido de dor, e o corpo quebrado do orc caindo por entre os galhos mais baixos.

O orc diante dele gritou e golpeou com seu tacape, então girou e tentou fugir. Wulfgar aceitou o golpe enquanto o tacape quicava em seu peito imenso. Em um instante, ele estava prendendo a criatura de joelhos como havia feito com Valric, com a cabeça jogada para trás e a coluna dobrada. Ele visualizou aquele momento, conjurando uma imagem do xamá maligno. Então empurrou mais para baixo, rosnando e afastando com tapas os braços do orc que se debatia. Ele ouviu o estalo da coluna se quebrando e os braços pararam de se debater, subindo em direção ao céu, tremendo violentamente.

Wulfgar o soltou e a criatura caiu morta.

Presa de Égide voltou à sua mão, o lembrando do outro orc, e ele olhou para trás e assentiu, vendo a coisa morta na base da árvore. Ainda não satisfeito, com a sede de sangue aumentando a cada alvo morto, Wulfgar correu de volta à trilha principal e então pelo caminho livre. Ele encontrou o acampamento orc quando caiu o crepúsculo. Havia mais de vinte dos monstros, com outros provavelmente ali por perto, varrendo o perímetro ou caçando. Ele deveria ter esperado até após o anoitecer, até o acampamento ter sido montado e muitos dos orcs terem adormecido. Deveria ter esperado até poder ter uma ideia melhor do grupo, um entendimento melhor de sua estrutura e força. E deveria ter esperado, mas não podia.

Presa de Égide voou, bem entre uma dupla de orcs menores, os assustando, até se chocar contra uma criatura grande, levando ela e o orc com quem estava conversando ao chão.

Então Wulfgar investiu, rugindo ferozmente. Ele pegou a lança de um orc assustado, usando-a para empalar o orc do outro lado, logo mais, soltando a ponta e girando novamente, golpeando a lança contra a cabeça do primeiro orc, quebrando-a ao meio. Segurando ambas as partes, Wulfgar golpeou com elas em ambos os lados da cabeça do orc, e, quando ele foi tentar agarrar as hastes, o bárbaro apenas a lançou sobre a cabeça dele. Um soco forte derrubou o próximo orc enquanto ele tentava sacar sua espada, e então, rugindo ainda mais alto, Wulfgar se chocou contra outros dois, os derrubando no chão. Ele se levantou estapeando e socando, chutando, fazendo de tudo para derrubar os orcs — e, na verdade, eles pareciam mais dispostos a sair correndo do que atacar o homem monstruoso.

Wulfgar pegou um, o girou e bateu com sua testa bem em seu rosto, então o pegou pelo cabelo enquanto caía e enfiou seu punho direto em seu rosto feio.

O bárbaro saltou, procurando sua próxima vítima. Seu impulso parecia estar diminuindo com o passar dos segundos, mas então Presa de Égide retornou à sua mão, e ele não perdeu tempo em lançar o martelo uns quatro metros, girando no ângulo certo para atravessar o crânio de uma criatura azarada.

Os orcs investiram, espetando e batendo com o tacape. Wulfgar recebeu um golpe, então outro, mas a cada ferimento menor que os orcs causavam, o homem imenso e poderoso punha suas mãos em um deles e arrancava a vida da criatura. Então Presa de Égide voltou novamente, e o contra-ataque orc foi destruído, recuado por golpes poderosos. Coberto de sangue, uivando ferozmente, sacudindo o martelo terrível, a visão de Wulfgar se provou ser demais para as criaturas covardes. Aqueles que podiam escapar fugiram para a floresta, e aquele que não podiam, morreram nas mãos fortes do bárbaro.

Alguns minutos depois, Wulfgar saiu do acampamento, rosnando e batendo Presa de Égide contra as árvores. Ele sabia que muitos orcs o estavam observando, mas ele sabia que nenhum ousaria atacar. Logo depois, ele saiu em uma clareira em um despenhadeiro que dava a ele uma visão dos últimos momentos do pôr do sol, as mesmas linhas de fogo que havia visto naquele entardecer nas extremidades ao sul da Espinha do Mundo.

Dessa vez as cores não tocaram o seu coração. Agora ele sabia que os pensamentos de liberdade de seu passado eram uma esperança vazia, sabia que suas memórias o seguiriam onde quer que fosse, independentemente do que fizesse. Ele não havia sentido satisfação alguma em se vingar de Valric e nenhuma alegria em massacrar os orcs.

Nada.

Ele caminhou durante a noite, sem sequer se importar em lavar o sangue de suas roupas ou de cuidar de seus ferimentos menores. Ele caminhou em direção ao pôr do sol, então manteve a luz nascente às suas costas, acompanhando sua descida no horizonte a oeste.

Três dias depois, ele encontrou o portão leste de Luskan.

CAPÍTULO 11



O mago de batalha

— Não entre aqui — gritou LaValle, então, adicionou suavemente —, eu imploro.

Entreri continuou a encarar o homem, com uma expressão impossível de se ler.

— Você feriu Kadran Gordeon — continuou LaValle. — Mais em orgulho do que no corpo, e isso, eu já aviso, é muito mais perigoso. De longe.

— Gordeon é um tolo — rebateu Entreri.

— Um tolo com um exército — devolveu LaValle. — Nenhuma guilda está tão entranhada nas ruas do que os Basadoni. Nenhuma tem mais recursos que eles, e todos esses recursos, posso te garantir, estão sendo usados contra Artemis Entreri.

— E contra LaValle, talvez? — respondeu Entreri com um sorriso. — Por falar com o homem caçado?

LaValle não respondeu à pergunta óbvia além de continuar encarando Artemis Entreri, o homem cuja mera presença em seus aposentos essa noite poderia ter acabado de condená-lo.

— Faça tudo o que pedirem a você — instruiu Entreri. — Honestamente. Não tente enganá-los por mim. Diga a eles que vim aqui, sem ser convidado, para falar com você e que eu estava ileso.

— Você os provocaria dessa maneira?

Entreri deu de ombros.

— E importa?

LaValle não tinha resposta para isso, então o assassino, com uma reverência, foi até a janela e, desarmando uma armadilha com um movimento do pulso e manipulando cuidadosamente seu corpo para evitar as outras, escorregou até a parede e se deixou cair silenciosamente na rua.

Ele ousou ir ao Aposta em Cobre naquela noite, embora apenas rapidamente e sem se esforçar para de fato entrar no lugar. Ainda assim, ele se deixou ser visto pelos halflings à porta. Para sua surpresa, um pouco à frente do beco na lateral da construção, Dwahvel Tiggerwillies saiu de uma porta secreta para falar com ele.

— Um mago de batalha — avisou ela. — Merle Pariso. Com uma reputação

sem igual em Porto Calim. Tema-o, Artemis Entreri. Fuja dele. Saia da cidade e de Calimshan.

E, dito isso, ela passou por outra fenda mal perceptível na parede e se foi.

O assassino não deixou passar a gravidade de suas palavras e seu tom. O simples fato de que Dwahvel foi até ele, sem nada a ganhar e tudo a perder — como ele poderia cumprir com sua parte no acordo, afinal, se ele seguisse o conselho e fugisse do reino? — o fez imaginar de que ela fora instruída a informá-lo ou, pelo menos, que esse mago de batalha não estava fazendo de sua caçada um segredo.

Então talvez esse mago fosse um pouco presunçoso demais, ele disse a si mesmo, mas isso, também, oferecia pouco conforto. Um mago de batalha! Um mago treinado especificamente na arte de combate mágico. Presunçoso, e com razão. Entreri havia lutado contra, e matado, vários magos, mas ele entendia a realidade desesperadora de sua situação atual. Um mago não era inimigo difícil para um guerreiro experiente, desde que o guerreiro tivesse tempo para preparar o campo de batalha a seu favor. Aquilo, também, não era difícil normalmente, uma vez que magos frequentemente eram, por natureza, distraídos e despreparados. Tipicamente, um mago precisava preparar-se para batalha bem antes, no começo do dia, para que pudesse preparar as magias apropriadas. Magos, distraídos por sua pesquisa contínua, raramente preparavam tais magias. Mas, quando um mago era o caçador e não a caça, ele não seria pego desprevenido. Entreri sabia que estava com problemas. Ele considerou seriamente seguir o conselho de Dwahvel.

Pela primeira vez desde seu retorno a Porto Calim, o assassino realmente entendeu o perigo de não ter aliados. Ele pensou nisso à luz de seu período em Menzoberranzan, onde renegados sem aliados não conseguiam sobreviver por muito tempo.

Talvez Porto Calim não fosse tão diferente.

Ele começou a ir na direção de seu novo quarto, em uma choupana vazia no fim de um beco, mas parou e reconsiderou sua ideia. Não era provável que o mago, com tamanha reputação como conjurador de combate, fosse muito capaz em magias de adivinhação também. Mas isso não importava muito, e Entreri sabia disso. No fim das contas, tinha tudo a ver com conexões, e Merle Pariso estava agindo a mando da guilda Basadoni. Se ele quisesse localizar Entreri magicamente, a guilda o ofereceria os recursos de seus divinizadores.

Para onde ir? Ele não queria continuar na rua onde um mago poderia atacar à longa distância, poderia até, talvez, levitar e fazer chover magias destrutivas sobre ele. Então procurou pelas construções atrás de um lugar para se esconder, sabendo durante todo o progresso que olhos mágicos poderiam estar o observando.

Com aquele pensamento perturbador em mente, Entreri não ficou muito surpreso quando ele se esgueirou silenciosamente para uma sala nos fundos de um depósito escuro aparentemente vazia e uma pessoa vestindo uma túnica apareceu diante dele em meio a uma fumaça laranja. A porta se fechou atrás dele.

Entreri olhou ao redor, notando a falta de saídas do cômodo, maldizendo sua má sorte em encontrar aquele lugar. Novamente, quando parou para pensar, ele notou a relação com sua falta de aliados e de conhecimento da Porto Calim no presente. Eles estavam esperando por ele, aonde quer que ele fosse. Eles estavam sempre um passo à frente, observando cada movimento seu e obviamente levando um campo de batalha preparado consigo. Entreri se sentiu tolo por ter voltado a essa cidade inóspita sem antes pesquisar, sem descobrir tudo o que precisava para sobreviver.

Chega de dúvidas e arrependimentos, ele lembrou imediatamente a si mesmo, sacando sua adaga e se pondo em um agachamento, se concentrando na situação à sua frente. Ele pensou em voltar até a porta, mas sabia que estaria trancada magicamente.

— Eis aqui Merle! — disse o mago com uma risada, abrindo seus braços. As mangas largas de sua túnica flutuavam atrás de seus braços e se refletia em um arco-íris luminoso. Uma segunda onda veio, e seus braços foram para a frente, lançando um raio no assassino. Mas Entreri já estava se movendo, rolando para o lado e fora do perigo imediato. Ele olhou para trás, esperando que o relâmpago houvesse explodido a porta, mas ainda estava fechada e parecia sólida.

— Ah! Bom desvio! — parabenizou Merle Pariso. — Mas sério, assassino condenado... você deseja estender sua provação? Por que não ficar parado e acabar com isso, de forma rápida e misericordiosa? — ele parou de provocar e começou outra conjuração enquanto Entreri investia, com sua adaga cravejada de joias reluzindo. Merle não se mexeu para se defender contra o ataque, continuando sua conjuração calmamente enquanto Entreri se aproximava, pronto para esfaquear seu rosto.

A adaga parou subitamente como se tivesse atingido uma parede de pedra. Entreri não estava realmente surpreso — qualquer mago esperto teria preparado uma defesa daquelas —, mas o que realmente o surpreendeu, enquanto ele fora lançado para trás, atingido por uma saraivada de mísseis mágicos, era a concentração de Pariso. Entreri precisava admirar a conjuração calma do homem ainda que a adaga mortal viesse na direção de seu rosto, sem sequer piscar, ainda que a lâmina tenha chegado a centímetros de seus olhos.

Entreri tropeçou para o lado, então se abaixou em um rolamento, pronto para outro ataque. Mas agora Merle Pariso, supremamente confiante, apenas ria dele.

— Para onde você vai correr? — provocou o mago de batalha. — Quantas vezes você terá energia para desviar?

De fato, se ele permitisse que as provocações do mago o atingissem, Entreri teria tido dificuldades em manter a moral. A maioria dos guerreiros menos experientes teria simplesmente seguido o conselho do mago e se rendido ao aparente inevitável. Mas não Entreri. Sua letargia se afastou. Com sua própria vida em risco, todas as dúvidas de sua vida e seu propósito se esvaíram. Agora ele estava vivendo completamente no momento, com a adrenalina a mil. Um passo de cada vez, e o primeiro desses passos seria derrotar a pele de pedra, a defesa

mágica que poderia desviar qualquer lâmina — mas apenas por um número específico de ataques. Girando e caindo em um rolamento, o assassino pegou uma cadeira e quebrou sua perna, então rolou novamente e a lançou no mago, com mais um acerto que não causou dano.

Outra saraivada de mísseis mágicos se chocou contra ele, o seguindo direto durante seu rolamento e o ferindo. Ele afastou as sensações de dor, porém, e se levantou arremessando outra perna; uma segunda, então uma terceira perna de cadeira fizeram mais dois acertos.

O quarto se seguiu imediatamente. Então Entreri lançou o resto da cadeira. Era um projétil que mal teria ferido o mago mesmo sem sua defesa mágica, mas um que, ainda assim, tirava outra camada da pele de pedra.

Entreri pagou pela rajada ofensiva, porém, uma vez que o próximo relâmpago de Merle Pariso o pegou direto e o fez sair girando para o lado. Seu ombro queimava, seu cabelo estava arrepiado e seu coração estava nas nuvens. Desesperado e ferido, o assassino se aproximou com tudo, fazendo um corte com sua adaga.

— Quantos mais você pode defender? — rugiu ele, esfaqueando repetidamente. Sua resposta veio na forma de chamas, um bosque de fogo dançante cobrindo, mas longe de consumir, Merle Pariso. Entreri percebeu o fogo tarde demais para interromper seu último ataque e a adaga se aproximou novamente, o atingindo sem causar dano a pele de pedra, sem causar dano a Pariso, mas causando a Entreri. A nova magia, o escudo de chamas, replicou a dor da adaga em Entreri, fazendo um corte profundo nas costelas do homem já ferido. Com um uivo, o assassino caiu para trás, intencionalmente se colocando na direção da porta, então desviando agilmente quando o relâmpago previsível veio na direção dele.

O assassino, durante seu rolamento, olhou para trás enquanto se levantava, satisfeito em ver que, dessa vez, a porta de madeira havia de fato sido quebrada. Ele agarrou outra cadeira e a lançou no mago, se virando para a porta assim que a soltou. O gemido de Merle Pariso o fez parar e girar, achando que a pele de pedra havia expirado.

Mas então era a vez de Entreri gemer.

— Oh, esperto — parabenizou ele, percebendo que o gemido do mago era nada além de um blefe, ganhando tempo para o homem conjurar sua próxima magia.

O assassino se virou novamente para a porta, mas não havia avançado um único passo antes de ter sido forçado a recuar quando uma parede de chamas imensas irrompeu ao longo daquela parede, bloqueando sua fuga.

— Boa luta, assassino — disse Merle Pariso honestamente. — Eu esperava uma boa luta de Artemis Entreri. Mas agora, infelizmente, você vai morrer.

Ele terminou sua fala puxando uma varinha, apontando para o chão a seus pés, e lançando um ponto ardente. Entreri se jogou, puxando o que restava de sua capa sobre sua cabeça enquanto o ponto explodia em uma bola de fogo,

preenchendo toda a sala, queimando seu cabelo e seus pulmões, mas sem sequer ferir Pariso. O mago estava seguro dentro de seu escudo de chamas.

Entreri se levantou tonto, com os olhos repletos de calor e fumaça enquanto toda a construção ao seu redor queimava. Merle Pariso continuou ali, rindo freneticamente.

O assassino precisava sair. Ele não poderia derrotar o mago, e não sobreviveria por muito tempo contra as magias potentes de Pariso. Ele se virou para a porta, pensando em mergulhar além da parede de fogo, mas então uma espada brilhante apareceu do nada diante dele, em um golpe poderoso. Ele precisou desviar e levantar sua adaga contra a lâmina para desviá-la. O oponente invisível — que Entreri sabia ser a vontade de Merle Pariso agindo através da magia — continuou intensamente, forçando-o a recuar. A espada continuava entre o assassino e a porta.

Agora equilibrado, Entreri conseguia se virar muito bem contra a arma, desviando e contra-atacando com facilidade e intensidade. Ele sabia que nenhuma mão guiava a lâmina, que a única forma de derrotar era atacando a própria espada, e isso não era um problema para o assassino. Mas então outra espada brilhante apareceu. Entreri nunca havia visto isso antes, nunca havia sequer ouvido falar de um mago que pudesse controlar duas dessas criações mágicas ao mesmo tempo.

Ele mergulhou e rolou, e as espadas o seguiram. Ele tentou circulá-las até a porta, mas percebeu que eram rápidas demais. Ele tornou a olhar para Pariso. Muito mal, em meio à fumaça crescente, ele podia ver o mago ainda envelopado nas chamas defensivas, batendo sua varinha de bolas de fogo contra sua bochecha.

Aquilo quase sobrepujou Entreri. As chamas estavam a todo o redor, nas paredes, no chão e no teto. A madeira crepitada, e vigas caíam.

— Eu não vou sair — ele ouviu Merle Pariso dizer. — Eu vou observar até sua vida ter se esvaído, Artemis Entreri.

Novamente atacaram as espadas brilhantes, agindo em coordenação perfeita e Entreri sabia que o mago estava quase conseguindo o que queria. O assassino muito mal, evitando os golpes, mergulhou por debaixo das lâminas, se levantando em uma corrida até a porta. Protegendo seu rosto com seus braços, ele saltou na parede de fogo, tentando atravessar a porta destruída.

Ele atingiu uma barreira sólida, uma parede mágica, ele sabia. Levantou-se em meio às chamas na sala que queimava, e as duas espadas esperavam por ele. Merle Pariso ficou de pé, calmamente apontando a temida varinha de bola de fogo.

Mas então, na lateral do mago, uma mão sem corpo, usando uma luva verde, apareceu, surgindo do nada e segurando o que parecia ser um grande ovo.

Os olhos de Merle Pariso se arregalaram em pânico.

— Quem? — gaguejou ele. — O que...?

A mão lançou o ovo no chão, que explodiu em uma bola imensa de poeira, se espalhando pelo ar, então cintilando em uma nuvem multicolorida. Entreri ouviu

música então, mesmo acima do crepitar alto do incêndio, diversas notas subindo a escala, então descendo e terminando em uma única nota longa e monótona.

As espadas brilhantes desapareceram. Assim como a parede de fogo que bloqueava a porta, embora as chamas normais ainda queimassem ao longo da porta e da parede. Assim como o escudo de fogo de Merle Pariso.

O mago gritou e moveu os braços freneticamente, tentando conjurar outra magia — alguma fuga mágica, Entreri percebeu, porque agora ele obviamente sentia o calor tão intensamente quanto Entreri.

O assassino percebeu que a barreira mágica provavelmente também se fora, e ele poderia ter se virado e fugido da sala. Mas ele não podia afastar seus olhos do espetáculo de Pariso, recuando, obviamente desesperado. Para a surpresa de ambos, muitas das chamas menores ao redor do mago então mudaram de forma, parecendo pequenas criaturas humanoides, circulando Pariso em uma dança estranha.

O mago deu um passo atrás, tropeçou em um assoalho solto e caiu de costas. Os pequenos humanoides de fogo, como uma matilha em caça, saltaram sobre ele, acendendo sua túnica e queimando sua pele. Pariso abriu sua boca para gritar, e um dos seres de fogo correu garganta abaixo, roubando sua voz e o queimando por dentro. A mão de luva verde fez um sinal para Entreri.

A parede atrás dele caiu, com faíscas e brasas voando para todos os lados, acabando com sua fuga fácil.

Se movendo de forma cautelosa, mas ágil, o assassino circulou à distância da mão, chegando a um ângulo melhor ao perceber que não era uma mão sem corpo, mas apenas uma mão surgindo de um portal dimensional de algum tipo. As pernas de Entreri perderam a força com a visão. Ele quase voltou a correr na direção da porta em chamas, mas um som vindo de cima disse a ele que o teto estava caindo. Puramente na base do instinto de sobrevivência, porque, caso pensasse sobre isso, ele provavelmente escolheria a morte, Entreri saltou pela porta dimensional.

Direto nos braços de seus salvadores.

CAPÍTULO 12



Encontrando um nicho

Ele conhecia aquela cidade, ainda que apenas vagamente. Havia passado uma vez pelo lugar há muito tempo, quando tinha esperanças e sonhos para o futuro, em busca do Salão de Mitral. Pouco parecia familiar para Wulfgar agora enquanto ele seguia por Luskan, absorvendo as imagens e sons dos diversos mercados a céu aberto e do fervilhar da cidade ao norte despertando após o sono do inverno.

Muitos, muitos olhares o observavam enquanto ele seguia, uma vez que Wulfgar — com quase dois metros de altura, peito e ombros largos, e o martelo de guerra resplandecente preso às suas costas — não era alguém que se via todo dia. Os bárbaros de vez em quando vagueavam por Luskan, mas mesmo entre o povo bárbaro, Wulfgar parecia imenso.

Ele ignorou os olhares e sussurros e continuou a apenas caminhar pelas diversas ruas. Viu a Torre Central do Arcano, a famosa guilda de magos de Luskan e reconheceu a construção com facilidade, uma vez que tinha a forma de uma árvore imensa com galhos espalhados. Mas, mesmo assim, aquele leve reconhecimento não era o suficiente para guiar o homem. Fazia tanto tempo, fora há uma vida, desde a última vez que ele havia estado aqui.

Minutos se tornaram uma hora, que se tornaram horas. A visão do bárbaro estava voltada tanto para dentro quanto para fora de si. Sua mente repetia imagens dos últimos anos, especialmente o momento de sua vingança nada satisfatória.

A imagem de Valric Olho-Alto caindo no emaranhado da tenda quebrada, seguida de Presa de Égide esmagando seu peito, estava viva em sua mente. Wulfgar passou uma mão em seu cabelo embaraçado e se forçou a continuar. Claramente, ele estava exausto, porque havia dormido apenas algumas horas irregulares nos três dias desde seu encontro com os Pôneis Celestes. Estava vagueando pelas estradas para o oeste sem rumo até ter visto o horizonte da cidade distante. Os guardas no portão a leste de Luskan haviam ameaçado expulsá-lo, mas quando ele havia apenas dado de ombros e dado meia-volta, o chamaram e disseram que ele poderia entrar, desde que mantivesse sua arma presa às suas costas.

Wulfgar não tinha a intenção de lutar, nem tinha a intenção de seguir a

ordem dos guardas caso alguma luta o encontrasse. Ele apenas assentiu e caminhou pelos portões, então seguiu as ruas e atravessou os mercados. Descobriu um marco familiar quando as sombras já se alongavam, com o sol baixo no céu a oeste. Uma placa escrita em um lado “Rua da Meia Lua”, um lugar onde Wulfgar já esteve antes. Pouco à frente na rua ele viu a placa para a Cutelo, uma taverna que conheceu em sua primeira visita, um lugar onde ele se meteu em — e de certa forma havia começado —, uma briga tremenda. Olhando para a Cutelo, olhando para toda a rua decrépita agora, Wulfgar se perguntou como ele poderia ter esperado algo diferente.

Esse era o local para as classes mais baixas da sociedade, para capangas e renegados, para homens que fugiam dos senhores. O bárbaro pôs uma mão em sua bolsa quase vazia, remexendo as poucas moedas, e percebeu que era onde ele pertencia.

Entrou na Cutelo de certa forma temendo ser reconhecido, temendo se encontrar em outra briga antes de a porta se fechar atrás dele. É claro que não fora reconhecido. Assim como também não viu nenhum rosto que parecesse minimamente familiar. O lugar em si era basicamente igual ao que ele se lembrava. Enquanto esquadrinhava o lugar, seu olhar inevitavelmente se voltou para a parede ao lado do longo bar, a parede onde um Wulfgar mais jovem havia colocado um bruto em seu lugar ao enfiar a cabeça do homem para dentro das tábuas. Ele era tão cheio de orgulho, tão pronto para a luta. Agora, também estava mais do que disposto a usar seus punhos ou armas, mas seu motivo para fazê-lo havia mudado. Agora Wulfgar lutava por raiva, pela pura fúria, mesmo que estes sentimentos tenham algo a ver com o inimigo diante dele ou não. Agora ele lutava porque essa parecia uma opção como qualquer outra. Talvez, só talvez, lutasse na esperança de que fosse perder, que algum inimigo acabasse com seu tormento interno.

Ele não podia pensar muito nisso, não podia pensar muito em nada, enquanto seguia até o bar, sem se preocupar em não esbarrar nos vários clientes que se acumulavam diante dele. Puxou sua capa de viagem e se sentou, sem perder o tempo de perguntar a nenhum dos homens de cada lado do assento se algum amigo o estava usando.

Então ele observou e esperou, deixando a miríade de imagens e sons — conversas sussurradas e comentários obscenos sobre as garçonetes mais do que prontas em rebater com respostas ácidas — se tornarem um borrão, um som de fundo bem-vindo.

Sua cabeça caiu, e apenas esse movimento o acordou. Ele se mexeu em seu assento e notou então que o taverneiro, um senhor que ainda tinha a firmeza da juventude em seus ombros fortes, estava de pé diante dele, enxugando um copo.

— Arumn Gardbico — o taverneiro se apresentou, estendendo uma mão. Wulfgar reconheceu a oferta, mas não a sacudiu.

Sem hesitar, o taverneiro voltou a enxugar o copo.

— Uma bebida? — perguntou ele.

Wulfgar sacudiu a cabeça e afastou o olhar, não desejando nada do homem, especialmente qualquer conversa inútil.

Arumn se inclinou para a frente, porém, chamando a atenção de Wulfgar.

— Não quero confusão no meu bar — disse ele calmamente, olhando para os braços imensos e musculosos do bárbaro.

Wulfgar fez um movimento com a mão para que ele não se preocupasse.

Minutos se passaram, e o local ficou ainda mais lotado. Ninguém incomodou Wulfgar, então ele se permitiu baixar a guarda, e sua cabeça tombou inevitavelmente. Ele adormeceu com o rosto enterrado nos braços sobre o bar limpo de Arumn Gardbico.

— Ei — ouviu ele, e a voz parecia estar muito, muito distante. Ele se sentiu ser sacudido, então, e abriu seus olhos sonolentos e levantou a cabeça para ver o rosto sorridente de Arumn.

— Hora de ir — Wulfgar o encarou, inexpressivo.

— Onde você está ficando? — perguntou o taverneiro. — Talvez você possa encontrar alguém que te acompanhe até lá.

Por um bom tempo, Wulfgar não respondeu, olhando um pouco lento para o homem, tentando pegar suas coisas.

— E ele nem bebeu! — um homem uivou vindo do lado. Wulfgar se virou para olhar para ele e notou vários homens grandes, a força de segurança de Arumn Gardbico, sem dúvida, formou um semicírculo por trás dele. Wulfgar se virou novamente para observar Arumn.

— Onde você está ficando? — perguntou o taverneiro novamente. — E você cala a boca, Josi Poças — acrescentou ele para o homem que provocava.

Wulfgar deu de ombros.

— Em lugar nenhum — respondeu ele de forma honesta.

— Bom, aqui você não pode ficar — rosnou outro homem, se aproximando o bastante para cutucar o bárbaro no ombro.

Wulfgar sacudiu a cabeça calmamente, analisando o homem.

— Cale a boca! — Arumn repreendeu rapidamente, e ele se mexeu, atraindo o olhar de Wulfgar. — Eu posso te oferecer um quarto por algumas moedas de prata — disse ele.

— Não tenho muito dinheiro — admitiu o homem.

— Então me vende seu martelo — disse outro logo atrás de Wulfgar. Quando ele se virou para ver quem falava, viu que o homem estava segurando Presa de Égide. Agora Wulfgar estava completamente desperto e de pé, com a mão estendida e sua expressão e postura exigindo a devolução imediata do martelo.

— Eu posso te devolver ele — disse o homem enquanto Wulfgar saía da cadeira e avançou em um passo ameaçador. Enquanto falava, ele levantou Presa de Égide, em um ângulo mais apropriado para afundá-lo no crânio de Wulfgar do que para entregá-lo. Wulfgar parou e passou seu olhar perigoso para cada um dos homens grandes, com seus lábios se curvando em um sorriso cruel e confiante.

— Você deseja comprar o martelo? — perguntou ele ao homem segurando o martelo. — Então você deve saber o nome dele.

Wulfgar falou o nome do martelo, e ele desapareceu das mãos do homem que o ameaçava e reapareceu na de Wulfgar. O bárbaro estava se mexendo antes mesmo do martelo se materializar, se aproximando do homem com um único passo longo e batendo nele com as costas da mão que o lançou no ar e o fez se chocar com uma mesa.

Os outros foram na direção do bárbaro imenso, mas apenas por um instante, porque ele agora estava em prontidão, sacudindo o martelo de guerra poderoso com tanta facilidade que os outros entenderam que ele não era um alvo fácil e era melhor não lutar contra ele a não ser que estivessem dispostos a ver seus números consideravelmente diminuídos.

— Parem! Parem! — gritou Arumn, correndo de trás do bar e afastando seus seguranças. Dois deles foram ajudar o homem que Wulfgar havia estapeado. Ele estava tão desorientado que tiveram que levantá-lo e apoiá-lo.

E ainda assim Arumn fez um movimento para que todos se afastassem. Ele ficou diante de Wulfgar, a uma distância fácil de acerto, mas não tinha medo — ou, se tivesse, não estava demonstrando.

— Eu posso ter utilidade para alguém com sua força — destacou ele. — Você derrubou Recife com um tapa, e Recife é um dos meus melhores lutadores.

Wulfgar olhou para o outro lado do cômodo para o homem sentado com os outros seguranças e deu uma risadinha zombeteira.

Arumn o levou até o bar e o fez se sentar, então foi para trás de lá e pegou uma garrafa, a posicionando logo antes do homem imenso e fazendo um sinal para ele beber.

Wulfgar assim o fez, dando um grande gole que queimou enquanto descia.

— Um quarto e comida de graça — disse Arumn. — Tudo o que puder comer. E tudo o que peço em troca é que ajude a manter minha taverna sem brigas ou que acabe com elas rápido se começarem.

Wulfgar olhou para trás, para os homens do outro lado.

— E quanto a eles? — perguntou ele, dando outro gole da garrafa, então tossindo enquanto usava seu antebraço para limpar seus lábios. O destilado potente parecia queimar as paredes internas de sua garganta.

— Eles me ajudam quando eu peço, assim como ajudam a maioria dos taverneiros da rua da Meia Lua e todas as ruas por perto — explicou Arumn. — Eu tenho pensado em contratar o meu próprio segurança e mantê-lo por perto, e acho que você serviria bem pra isso.

— Você mal me conhece — argumentou Wulfgar, e seu terceiro gole drenou metade da garrafa. Dessa vez a sensação de queimação pareceu se espalhar mais rapidamente, até todo o seu corpo se sentisse quente e um pouco dormente. — E você não sabe sobre minha história.

— E também não ligo — disse Arumn. — Não vemos muitos de seu tipo aqui... Homens do norte, no caso. Você tem uma reputação de brigas, e o jeito

que você estapeou Recife mostra que sua reputação é merecida.

— Um quarto e comida? — perguntou Wulfgar.

— E bebida — acrescentou Arumn, fazendo um movimento na direção da garrafa, que Wulfgar imediatamente levou aos lábios e esvaziou. Ele foi devolvê-la para Arumn, mas ela parecia saltar de sua mão, e, quando ele tentou recuperá-la, ele continuou a afastando de forma constrangedora até Arumn destramente a recuperar.

Wulfgar se endireitou em seu assento, ou tentou, e fechou com força seus olhos, tentando se focar. Quando abriu seus olhos novamente, ele encontrou outra garrafa cheia diante dele, e não perdeu tempo para levar aquela, também aos seus lábios.

Uma hora depois, Arumn, que já havia tomando algumas bebidas, ajudou Wulfgar a subir as escadas até um quarto minúsculo. Ele tentou guiar Wulfgar até a pequena cama, pequena demais para acomodar de forma confortável o bárbaro imenso — mas ambos acabaram caindo, se chocando contra a cama dobrável e então no chão.

Ambos riram, um riso honesto, o primeiro que Wulfgar tinha dado desde o resgate na caverna de gelo.

— Eles começam a chegar logo após o meio-dia. — explicou Arumn, cuspidando a cada palavra. — Mas não vou precisar de você até o sol cair. Vou te chamar quando isso acontecer, e acho que vou precisar te acordar!

Eles riram novamente daquilo e Arumn cambaleou para fora, caindo contra a porta para fechá-la, deixando Wulfgar sozinho no quarto escuro.

Sozinho. Completamente sozinho.

Essa ideia quase o sobrepujou. Sentado ali, bêbado, o bárbaro percebeu que Errtu não havia o seguido, que tudo, cada memória, boa e ruim, eram um borrão inofensivo. Naquelas garrafas, sob o efeito daquele destilado potente, Wulfgar encontrou alívio. Arumn prometeu comida, um quarto e bebida. Para Wulfgar, a última condição de seu novo emprego era a que parecia a mais importante.



Entreteri estava de pé em um beco, não muito longe do local do encontro com Merle Pariso, olhando para o armazém em chamas. As chamas se alastraram para cima do telhado das construções mais próximas. Havia três outras pessoas ao seu lado. Eles tinham aproximadamente a mesma altura do assassino, um pouco mais esguio, mas com os músculos obviamente esculpidos para a batalha.

O que chamava mais a atenção neles era a pele cor de ébano. Um vestia um chapéu roxo imenso, enfeitado por uma pena gigantesca.

— Por duas vezes eu te tirei da morte certa — aquele com o chapéu o lembrou.

Entreteri encarou firmemente quem falava com ele, querendo nada além de

afundar sua adaga no peito do drow. Ele era inteligente demais para isso, sabendo que aquele lá, Jarlaxle, era protegido demais para ataques tão óbvios.

— Temos muito a discutir — disse o drow antes de fazer um movimento na direção de um de seus companheiros. Com um mero pensamento, pelo que parecia, o drow criou outro portal dimensional, esse levando a um cômodo no qual diversos drow estavam reunidos.

— Kimmuriel Oblodra — explicou Jarlaxle.

Entreri conhecia o nome — o sobrenome, pelo menos. A casa Oblodra já fora a terceira casa mais poderosa de Menzoberranzan e uma das mais assustadoras por causa de seu uso de magia psiônica, um tipo de magia mental curioso e pouco compreendido. Durante o Tempo das Perturbações, os Oblodra, cujos poderes não foram afetados como as magias mais convencionais na cidade, usaram a oportunidade para aumentar sua vantagem, chegando ao ponto de ameaçar Matriarca-Mãe Baenre, a Matriarca-Mãe da casa governante da cidade. Quando as ondas de instabilidade que marcaram aquele período estranho tornaram a estar a favor das magias convencionais e contra os poderes da mente, a casa Oblodra fora obliterada, com a grande estrutura e todos os seus habitantes jogados no grande desfiladeiro, o Fosso das Garras, por uma manifestação física da fúria de Matriarca Baenre.

Bom, pensou Entreri, encarando o psionista, nem todos os habitantes. Ele passou pela porta psiônica com Jarlaxle — que escolha ele tinha? — e, após um longo momento de desorientação, sentou-se no pequeno cômodo quando o mercenário drow sinalizou que o fizesse. Todo o grupo de drow, exceto por Jarlaxle e Kimmuriel, saíram na ordem praticada para fazer a segurança da área e do ponto de encontro.

— Estamos seguros o suficiente — Jarlaxle garantiu a Entreri.

— Estão me vigiando magicamente — respondeu o assassino. — Foi assim que Merle Pariso preparou a emboscada.

— Temos te vigiado magicamente há semanas — disse Jarlaxle com um sorriso de quem não se desculpava. — Eles não estão mais o vigiando, posso garantir.

— Vocês vieram em busca de mim, então? — perguntou o assassino. — Parece trabalho demais para recuperar um rivil — acrescentou, usando a palavra em drow, e uma nada gentil, para “humano”.

Jarlaxle riu da escolha de palavras de Entreri. Era de fato a palavra para “humano”, mas também usada para descrever muitas raças inferiores, o que significava qualquer uma que não fosse drow.

— Para te recuperar? — perguntou Jarlaxle incrédulo. — Você deseja voltar a Menzoberranzan?

— Eu te mataria ou te forçaria a me matar bem antes de pisarmos na cidade drow — respondeu Entreri com toda a seriedade.

— É claro — disse Jarlaxle calmamente, sem se ofender ou discordar de forma alguma. — Aquele não é seu lugar, assim como o nosso não é em Porto

Calim.

— Então por que vieram?

— Porque Porto Calim é seu lugar, assim como Menzoberranzan é o meu — respondeu o drow, com um sorriso bem aberto, como se a afirmação simples explicasse tudo.

E antes que fizesse mais perguntas ao Jarlaxle, Entreri se recostou e passou um bom tempo refletindo sobre as palavras. Jarlaxle era, acima de tudo, um oportunista. O drow, junto com Bregan D'aerthe, seu bando poderoso de renegados, parecia encontrar uma maneira de ter ganhos em praticamente qualquer situação. Menzoberranzan era uma cidade governada por mulheres, as sacerdotisas de Lolth, e, ainda assim, mesmo ali, Jarlaxle e seu bando, quase exclusivamente composto por homens, estavam longe de ser uma classe inferior. Então porque ele havia ido até Entreri agora, até um local que ele havia acabado de admitir de forma direta e honesta não ser seu lugar de forma alguma?

— Você quer que eu seja seu laranja — afirmou o assassino.

— Não sou familiar com o termo.

Agora Entreri, notando a mentira que foi dita, era quem estava com o sorriso.

— Você quer estender Bregan D'aerthe até a superfície, até Porto Calim, mas você reconhece que você e os seus jamais seriam aceitos mesmo entre o povo da sarjeta da cidade.

— Poderíamos usar magia para esconder nossa identidade — argumentou o drow.

— Mas para que perder tempo se você tem Artemis Entreri? — o assassino respondeu rapidamente.

— E eu tenho? — perguntou o drow.

Entreri pensou por um momento, então apenas deu de ombros.

— Eu te ofereço proteção dos seus inimigos. Não, mais do que isso: eu te ofereço poder sobre seus inimigos. Com seu conhecimento e reputação e o poder de Bregan D'aerthe secretamente por trás de você, em breve você será rei das ruas de Porto Calim.

— Como um fantoche de Jarlaxle — disse Entreri.

— Como o parceiro de Jarlaxle — respondeu o drow. — Eu não preciso de fantoches. Na verdade, eu os considero como um obstáculo. Um parceiro que tem algo a ganhar do combinado se esforça mais para chegar a objetivos maiores. Além disso, Artemis Entreri, não somos amigos?

Entreri riu alto daquela ideia. As palavras “Jarlaxle” e “amigo” pareciam inconsistentes de fato ao serem usadas na mesma frase, fazendo com que se lembrasse de um velho provérbio das ruas que as palavras mais perigosas e ameaçadoras que um vendedor de rua de Calimshan poderia dizer eram “confia em mim”. E era exatamente o que Jarlaxle havia dito a Entreri.

— Seus inimigos da guilda Basadoni em breve irão chamá-lo de pasha. — continuou o drow.

Entreri não mostrou nenhuma reação.

— Mesmo os líderes políticos da cidade, de todo o reino de Calimshan, irão estar sob seu julgamento — disse Jarlaxle.

Entreri não mostrou nenhuma reação.

— E saberei agora, antes que saia daqui, se minha oferta é de seu agrado — acrescentou Jarlaxle, com sua voz soando um pouco mais sombria.

Entreri entendeu bem o que aquele tom queria dizer. Ele sabia sobre Bregan D'aerthe estar na cidade agora, e apenas isso significava que ou ele concordava ou seria morto.

— Parceiros — disse o assassino, apontando para si mesmo. — Mas eu vou guiar a espada de Bregan D'aerthe em Porto Calim. Vocês atacam quando e onde eu decidir.

Jarlaxle concordou com um aceno. Então ele estalou os dedos e outro drow entrou na sala, indo parar ao lado de Entreri. Era obviamente a escolta do assassino.

— Durma bem — desejou Jarlaxle ao humano. — Porque amanhã começa sua ascensão.

Entreri não se preocupou em responder: apenas saiu do lugar.



Então outro drow saiu de trás de uma cortina.

— Ele não estava mentindo — ele garantiu ao Jarlaxle, falando na língua comum dos drow.

O líder mercenário astuto assentiu e sorriu, feliz de ter os serviços de um aliado tão poderoso quanto Rai'gy Bondalek de Ched Nasad, anteriormente o alto sacerdote de outra cidade drow, mas derrubado em um golpe e resgatado pelo sempre oportunista bando de Bregan D'aerthe. Jarlaxle estivera de olho em Rai'gy há muito tempo, porque o drow não era apenas poderoso nas magias clericais, mas também era versados nos caminhos dos magos. Como Bregan D'aerthe teve sorte de Rai'gy ter de repente se tornado um pária. Rai'gy não fazia ideia de que Jarlaxle havia sido quem orquestrou o golpe.

— Seu Entreri não parecia muito animado com os tesouros que você prometeu a ele — Rai'gy ousou destacar. — Ele fará como prometeu, talvez, mas não com tanta dedicação.

Jarlaxle assentiu, nem um pouco surpreso pela reação de Entreri. Ele havia passado a entender Artemis Entreri muito bem nos meses que o assassino havia vivido com Bregan D'aerthe em Menzoberranzan. Ele conhecia as motivações e desejos do homem — melhor, talvez, que o próprio Entreri.

— Há outro tesouro que eu não ofereci — explicou. — Um que Artemis Entreri sequer imagina que ele deseja.

Jarlaxle pôs a mão entre as dobras de sua capa e puxou um amuleto que se balançava em uma corrente de prata.

— Eu peguei de Cattibrie — explicou. — Companhia de Drizzt Do’Urden. Foi dado ao seu pai adotivo, Bruenor Martelo de Batalha, pela Lady Alustriel de Lua Argêntea há muito tempo como uma forma de rastrear o drow.

— Você sabe de muito — destacou Rai’gy.

— É assim que sobrevivo — respondeu Jarlaxle.

— Cattibrie sabe que o perdeu — raciocinou Kimmuriel Oblodra. — Logo, ela e seu companheiro provavelmente fizeram algo para evitar que o usem.

Jarlaxle estava sacudindo a cabeça antes mesmo que o psionista terminasse.

— O de Cattibrie foi devolvido a sua capa antes que ela deixasse a cidade. Esse é uma cópia em forma e em sua magia, criado por um associado mago. Provavelmente a mulher já devolveu o dela ao Bruenor Martelo de Batalha, e ele o devolveu à Lady Alustriel. Eu acreditaria que ela o desejaria de volta ou ao menos gostaria que estivesse fora das mãos de Cattibrie, porque parece que as duas tinham algum tipo de rivalidade florescendo em relação ao afeto do renegado Drizzt Do’Urden.

Ambos os outros fizeram uma careta de nojo ante o pensamento de que qualquer belo drow poderia encontrar paixão com uma criatura não-drow, que, por definição simples, era obviamente iblith, ou excremento.

Jarlaxle, ele mesmo intrigado pela bela Cattibrie, não se preocupou em refutar os sentimentos racistas deles.

— Mas, se essa é uma cópia, será que essa magia é forte o bastante? — perguntou Kimmuriel, enfatizando a palavra “mágica” como um incentivo para Jarlaxle explicar como ela seria útil.

— Magias criam rastros de poder — explicou Rai’gy Bondalek. — Rastros que eu sei como ampliar e replicar.

— Rai’gy passou muitos de seus anos na juventude aperfeiçoando a técnica — acrescentou Jarlaxle. — A habilidade dele de recuperar os poderes das antigas relíquias de Ched Nasad se provaram essenciais em sua ascensão a sua posição como alto sacerdote da cidade. E ele pode fazer isso novamente, mesmo aumentando a magia anterior.

— Para que possamos encontrar Drizzt Do’Urden — disse Kimmuriel.

Jarlaxle assentiu.

— Que belo troféu para Artemis Entreri.

PARTE 3

Escalando o fundo do poço



Eu observei os quilômetros sendo deixados para trás, seja caminhando por uma estrada ou navegando para fora de Águas Profundas até as terras do sul, aumentando a distância entre nós e o amigo que nós quatro deixamos para trás.

O amigo? Muitas vezes durante aqueles dias longos e árduos, cada um de nós,

em nosso espaço, nos perguntamos sobre a palavra “amigo” e as responsabilidades desse rótulo. Deixamos Wulfgar para trás nos ermos da Espinha do Mundo, dentre todos os lugares, e não tínhamos ideia se ele estava bem, ou mesmo se ele estava vivo. Seria possível um amigo de verdade desertar outro dessa maneira? Será que um amigo de verdade permitiria que um homem caminhasse sozinho por caminhos solitários e perigosos?

Frequentemente eu me pergunto sobre o significado dessa palavra. Amigo. Parece uma coisa tão óbvia, a amizade, mas frequentemente ela se torna tão complicada! Será que eu deveria ter parado Wulfgar, mesmo sabendo e admitindo que ele precisava seguir seu próprio caminho? Ou será que eu deveria ter partido junto com ele? Ou será que nós quatro deveríamos tê-lo seguido, cuidando dele de longe?

Eu creio que não, embora, eu admita, não saiba ao certo. Há uma linha tênue entre ser amigo e ser um pai, e quando essa linha é atravessada, o resultado é frequentemente desastroso. Um pai que tenta se manter como um verdadeiro amigo de sua prole pode sacrificar sua autoridade e, embora esse pai ou mãe possa se sentir confortável em abrir mão da posição dominante, o resultado acidental será de que isso roubará da criança a orientação necessária e, ainda mais importante, a sensação de segurança que o pai ou mãe deve trazer. Do outro lado, um amigo que assume o papel de tutor se esquece do ingrediente mais importante da amizade: respeito.

Porque o respeito é o princípio guia da amizade, o farol que direciona o curso de qualquer amizade verdadeira. E respeito exige confiança.

Logo, nós quatro rezamos por Wulfgar e desejamos que nossos caminhos se cruzem novamente. Embora frequentemente olhemos para trás e nos perguntemos, nos agarramos a nossa ideia de amizade, confiança e respeito. Nós aceitamos, a contragosto, mas resolutamente, nossos caminhos divergentes.

Certamente as provações de Wulfgar se tornaram minhas provações de muitas maneiras, mas vejo agora que a minha amizade mais sincronizada não era a com o bárbaro — não por minha perspectiva, de qualquer forma, já que eu entendo que apenas Wulfgar deve decidir a profundidade e curso de nossos laços —, mas minha relação com Cattibrie. Nosso amor não é segredo entre nós, ou para qualquer pessoa que nos observe — e eu temo que talvez o laço que cresceu entre nós possa ter tido alguma influência nas decisões dolorosas de Wulfgar. Porém, a natureza desse amor continua sendo um mistério para mim e para Cattibrie. Nós, em muitas maneiras, nos tornamos como irmãos, e certamente sou mais próximo dela do que jamais fui de meus irmãos naturais! Por diversos anos, tivemos apenas um ao outro com quem contar e ambos descobrimos, além de qualquer dúvida, que o outro sempre estaria ali. Eu morreria por ela, e ela, por mim. Sem hesitação, sem dúvida. De verdade, em todo o mundo não há ninguém, nem mesmo Bruenor, Wulfgar ou Regis — nem mesmo Zaknafein — com quem eu gostaria de passar meu tempo. Não há ninguém que possa ver um nascer do sol ao meu lado e entender melhor as emoções que essa visão sempre causa em mim. Não há ninguém que possa lutar ao meu lado e complementar melhor meus

movimentos. Não há ninguém que conheça melhor o que está em meu coração e meus pensamentos, mesmo que eu não tenha dito uma palavra. Mas o que isso significa?

Certamente eu também sinto uma atração física em relação à Cattibrie. Ela possui uma combinação de inocência e ousadia brincalhona. E, apesar de toda a sua simpatia, empatia e compaixão, há os espinhos na rosa que é Cattibrie que faz inimigos em potencial tremerem de medo e amantes em potencial tremerem de antecipação. Eu acredito que ela se sente de forma semelhante em relação a mim e, mesmo assim, ambos entendemos os perigos desse território inexplorado, perigos mais assustadores do que qualquer inimigo palpável que já enfrentamos. Eu sou um drow, e jovem, e com o nascer e decair de vários séculos diante de mim. Ela é humana e, embora jovem, com apenas décadas de vida à sua frente. Naturalmente, a vida de Cattibrie é complicada o bastante tendo um drow apenas como um companheiro de viagem e amigo. Quantos problemas ela encontraria se eu fosse mais do que isso? E o que o mundo pensaria de nossos filhos, se chegássemos a trilhar esse caminho? Será que alguma sociedade no mundo os aceitaria?

Eu sei o que sinto quando olho para ela, porém, e acredito que também entendo os sentimentos dela. Quanto a isso, parece uma coisa tão óbvia, e, ainda assim, infelizmente, ela se torna tão complicada.

— Drizzt Do'Urden

CAPÍTULO 13



Arma secreta

— Você encontrou o renegado? — perguntou Jarlaxle a Rai'gy Bondalek. Kimmuriel Oblodra estava de pé ao lado do líder mercenário. O psionista parecia estar sem armas nem armadura, aparentando estar perfeitamente indefeso para alguém que não entendesse os poderes de sua mente.

— Ele está com um anão, uma mulher e um halfling — respondeu Rai'gy. — E às vezes uma grande gata preta se junta a eles.

— Guenhwyvar — explicou Jarlaxle. — Já foi propriedade de Masoj Hun'ett. Um item mágico realmente poderoso.

— Mas não é a maior magia que carregam — informou Rai'gy. — Há outra, em uma bolsa no cinto do renegado, que irradia uma magia mais forte do que todas as outras combinadas. Mesmo através de minha visão distante, o objeto chamava por mim, quase como se me pedisse para tirá-lo de seu atual dono, não digno.

— O que será que é? — perguntou o mercenário, como sempre, oportunista.

Rai'gy sacudiu a cabeça, com suas madeixas brancas voando de um lado para o outro.

— Não é como nenhuma magia que eu já vi — admitiu.

— Não é assim que magias funcionam? — acrescentou Kimmuriel Oblodra com um desgosto óbvio. — Desconhecida e incontrolável.

Rai'gy lançou ao psionista um olhar furioso, mas Jarlaxle, mais do que disposto a utilizar tanto de magia quanto de psionismo, apenas sorriu.

— Descubra mais sobre isso e sobre eles — instruiu ele ao mago-clérigo. — Se chama por nós, talvez seja interessante atendermos a esse chamado. O quanto longe eles estão e quanto rápido podemos chegar a eles?

— Muito — respondeu Rai'gy. — E muito. Eles começaram uma rota por terra, mas foram abordados por gigantes e goblinoides a cada curva.

— Talvez o item mágico não seja muito criterioso a quem mandar seu chamado para ser seu novo dono — destacou Kimmuriel, com sarcasmo.

— Eles mudaram de ideia e seguiram por mar — continuou Rai'gy, ignorando o comentário. — Para fora da cidade de Águas Profundas, ao norte, creio eu, bem além da Costa da Espada.

— Mas foram para o sul? — perguntou Jarlaxle, esperançoso.

— Creio que sim — respondeu Rai'gy. — Não importa. Há magias, é claro, e poderes mentais — acrescentou ele, acenando com deferência para Kimmuriel — que podem nos levar a eles tão rapidamente como se eles estivessem no quarto ao lado.

— De volta à pesquisa, então — disse Jarlaxle.

— Mas não vamos visitar uma guilda hoje à noite? — perguntou Rai'gy.

— Você não será necessário — respondeu Jarlaxle. — Apenas guildas menores se encontrarão esta noite.

— Mesmo as menores guildas deveriam ser espertas para terem magos — lembrou o mago-clérigo.

— O mago dessa é um amigo de Entreri — explicou Jarlaxle com uma risada que fazia soar como se fosse fácil até demais. E a outra guilda é composta de nada além de halflings, malversados nos caminhos mágicos. Amanhã à noite talvez você seja necessário. Hoje à noite, continue a examinar Drizzt Do'Urden. No fim, ele será a engrenagem mais importante de todas.

— Por causa do item mágico? — perguntou Kimmuriel.

— Por causa da falta de interesse de Entreri — respondeu Jarlaxle.

O mago-clérigo sacudiu a cabeça.

— Oferecemos a ele poder e riquezas além da compreensão dele — disse. — E ainda assim ele nos lidera como se estivesse indo a uma batalha impossível contra a própria Rainha Aranha.

— Ele não é capaz de apreciar o poder ou as riquezas até ter resolvido um conflito interno — explicou Jarlaxle, cujo maior dom era a habilidade de entender a forma de pensar tanto de inimigos quanto de aliados, e não com poderes intrusivos, como os que Kimmuriel Oblodra usava, mas simplesmente por compreensão e por saber se colocar no lugar deles. — Mas não temam sua atual falta de motivação. Eu conheço Artemis Entreri bem o bastante para saber que ele se provará mais do que eficiente, esteja o coração dele na luta ou não. Para um humano, eu nunca vi um tão perigoso ou desonesto.

— Uma pena que seja humano — comentou Kimmuriel.

Jarlaxle apenas sorriu. Ele sabia muito bem que, se Artemis Entreri houvesse nascido drow em Menzoberranzan, ele estaria entre os melhores mestres de armas, ou talvez até ido além disso. Talvez fosse um rival para Jarlaxle em relação ao controle de Bregan D'aerthe.

— Conversaremos na escuridão confortável dos túneis quando aquela bola de fogo infernal estiver alta demais no céu — disse ele para Rai'gy. — Tenha mais respostas para mim.

— Boa sorte com as guildas — respondeu Rai'gy e, com uma reverência, ele se virou e saiu.

Jarlaxle se virou para Kimmuriel e assentiu. Era hora de caçar.



Com seus rostos angelicais, os halflings eram vistos pelas outras raças como criaturas de olhos grandes, mas esses olhos ficaram ainda maiores nos rostos dos quatro que estavam com Dwahvel quando um portal se abriu bem diante deles — apesar de suas precauções contra essas intrusões mágicas — e Artemis Entreri entrou no quarto. O assassino estava impressionante, vestido um casaco longo de camadas e um chapéu bolero preto, com uma fita na sua base de seda ainda mais escura.

Entreri se pôs em uma posição com as mãos nos quadris que Kimmuriel lhe ensinara, parecendo impassível mesmo com a falta de orientação que sempre acompanhava esse tipo de viagem psíquica.

Por trás dele, em uma câmara do outro lado da porta — um cômodo desprovido de luz exceto pela que vazava do portal no quarto de Dwahvel, algumas formas escuras se reuniam. Quando um dos soldados halflings fez menção de ir até o intruso, uma dessas figuras escuras se mexeu de leve e o halfling, sem emitir um som, caiu no chão.

— Ele está dormindo e, no geral, ileso — explicou Entreri rapidamente, sem querer começar uma luta contra os outros, que já estavam se atrapalhando em busca de suas armas. — Eu não vim buscar uma luta, posso garantir, mas posso deixar todos vocês mortos atrás de mim se insistirem em uma.

— Você poderia ter usado a porta da frente — Dwahvel, a única que parecia inabalável, lembrou de forma seca.

— Eu não quero ser visto entrando em seu estabelecimento — explicou o assassino, não mais desorientado. — Para sua proteção.

— E que tipo de entrada é essa? — perguntou Dwahvel. — Mágica e não solicitada, nenhuma de minhas proteções — e eu paguei caro por elas — ofereceu resistência.

— Nenhuma com a qual deva se preocupar — respondeu Entreri. — Mas que certamente meus inimigos devem. Saiba que não voltei a Porto Calim para me esconder nas sombras fazendo o que os outros desejam. Eu viajei pelos Reinos e trouxe comigo tudo o que aprendi.

— Então Artemis Entreri retorna como um conquistador — concluiu Dwahvel. Ao lado dela, seus soldados estavam se atçando, mas Dwahvel fez bem em mantê-los sob controle. Agora que Entreri estava entre eles, lutar contra ele seria de um custo grande demais, ela percebeu.

Grande demais.

— Talvez — admitiu Entreri. — Vejamos como vai ser.

— É preciso de mais que um teletransporte para me convencer a te apoiar com toda a minha guilda — disse Dwahvel calmamente. — Fazer a escolha errada em uma guerra dessas pode ser fatal.

— Não quero que escolha, de forma alguma — garantiu Entreri a ela.

Dwahvel olhou para ele com suspeita, então passou os olhos para seus guardas de confiança. Eles também tinham expressões de dúvida.

— Então por que perder tempo de vir até mim? — perguntou ela.

— Para informar que uma guerra está para começar — respondeu Entreri. — Eu te devo isso, pelo menos.

— E talvez você queira ter nossos ouvidos para que você possa saber como anda a luta — raciocinou a halfling astuta.

— Como desejar — respondeu Entreri. — Quando isso terminar e eu tiver assumido o controle, não me esquecerei de tudo o que fez por mim.

— E se você perder?

Entreri riu.

— Tome cuidado — disse ele. — E, pelo seu bem, Dwahvel Tiggerwillies, mantenha a neutralidade. Eu devo a você e vejo nossa amizade como mutuamente benéfica, mas, se eu descobrir que você me traiu, com palavras ou atos, eu queimarei sua casa ao seu redor.

Dito isso, ele fez uma reverência, deu um toque na aba do chapéu preto e voltou para dentro do portal.

Um globo de escuridão após o outro preencheu os aposentos de Dwahvel, forçando-a, assim como os três soldados de pé, a se arrastar indefesos até um deles encontrar a saída normal e chamar os outros até ele.

Finalmente a escuridão se esvaiu e os halfling ousaram entrar novamente, para que encontrassem o companheiro adormecido roncando alegremente, e, ao procurar em seu corpo, encontraram um pequeno dardo preso em seu ombro.

— Entreri tem amigos — destacou um deles.

Dwahvel apenas assentiu, nem um pouco surpresa e feliz de fato naquele momento por ter anteriormente ter decidido ajudar o assassino. Ele não era um homem que Dwahvel Tiggerwillies desejava ter como inimigo.



— Ah, você torna minha vida tão perigosa — disse LaValle com um suspiro exagerado quando Entreri, sem ser anunciado ou convidado, apareceu do nada, pelo que parecia, nos aposentos de LaValle.

— Muito bem. Em sua fuga de Kadran Gordeon, no caso — continuou LaValle quando Entreri não respondeu imediatamente.

O mago estava tentando mesmo parecer calmo. Não havia Entreri aparecido em seus aposentos bem protegidos duas vezes antes, afinal? Mas dessa vez — e o assassino percebeu, pois estava escancarado na expressão do mago —, ele havia realmente o surpreendido. Bodeau havia aumentado as defesas de sua casa da guilda incrivelmente, tanto contra intrusão mágica quanto física. Por mais que respeitasse Entreri, LaValle obviamente não havia esperado que o assassino entrasse com tanta facilidade.

— Não é tão difícil, te garanto — respondeu o assassino, mantendo sua voz calma para que soasse como um fato simples, não como vanglória. — Eu viajei o mundo e presenciei poderes muito diferentes de qualquer coisa que havia visto em Porto Calim. Poderes que me trarão o que eu desejo.

LaValle se sentou em uma cadeira antiga e confortável, colocando um ombro sobre o braço desgastado e apoiando sua cabeça de lado contra sua palma aberta. O que havia nesse homem, ele se perguntou, que zombava tanto das prisões de poderes comuns? Ele olhou ao redor de seu quarto, para as várias estátuas, gárgulas e pássaros exóticos, para a variedade de cajados esculpidos, alguns mágicos, outros não, para os três crânios sorrindo nos nichos sobre sua escrivaninha, para a bola de cristal sobre a pequena mesa do outro lado. Eram itens de poder, itens ganhos após uma vida de trabalho, itens que ele poderia usar para destruir ou pelo menos se defender contra qualquer homem que encontrasse. Exceto por um. O que havia naquele lá? Como ele se portava? A forma como ele se movia? A simples aura de poder que o cercava, tão tangível quanto a capa cinza e o chapéu bolero preto que ele usava.

— Vá buscar Quentin Bodeau — instruiu Entreri.

— Ele não vai gostar de ser envolvido.

— Ele já está — Entreri garantiu ao mago. — Agora ele deve escolher.

— Entre você e...? — perguntou LaValle.

— O resto deles — respondeu Entreri calmamente.

LaValle inclinou a cabeça, curioso.

— Você pretende batalhar contra toda Porto Calim, então? — perguntou ele, cético.

— Com toda a Porto Calim que se opor a mim — disse Entreri, novamente de forma extremamente calma.

LaValle sacudiu a cabeça, sem sabendo o que concluir disso tudo. Ele confiava no julgamento de Entreri — o mago nunca havia encontrado um homem mais astuto e controlado —, mas o assassino falava tolices, pelo que parecia, se ele honestamente acreditava que, sozinho, poderia derrotar os Basadoni, mais ainda o resto das forças das ruas de Porto Calim.

Porém, ainda assim...

— Devo trazer Chalsee Anguaine, também? — perguntou o mago, se levantando e indo na direção da porta.

— Chalsee já mostrou a futilidade da resistência — respondeu Entreri.

LaValle parou abruptamente, se virando na direção do assassino como se tivesse sido traído.

— Eu sabia que você aceitaria — explicou Entreri. — Poque você veio a me conhecer e me amar como a um irmão. O pensamento dele, porém, continuava sendo um mistério. Ele precisava ser convencido. Ou removido.

LaValle só ficou olhando para ele, aguardando o veredito.

— Ele foi convencido — destacou Entreri, se deixando cair na cadeira confortável de LaValle. — Bastante.

— E assim — ele continuou enquanto o mago ia novamente na direção da porta —, você vai atrás de Bodeau.

LaValle se virou para ele novamente.

— Ele fará a escolha certa — Entreri garantiu ao homem.

— Ele terá uma escolha? — LaValle ousou perguntar.

— Claro que não.

De fato, quando LaValle encontrou Bodeau em seus aposentos e o informou que Artemis Entreri havia retornado, o mestre da guilda empalideceu e tremeu tão violentamente que LaValle temia que ele fosse simplesmente cair morto.

— Você falou com Chalsee, então? — perguntou LaValle.

— Dias malignos — respondeu Bodeau, e, se movendo como se precisasse batalhar contra cada músculo a cada passo doloroso, ele se dirigiu ao corredor.

— Dias malignos? — ecoou LaValle incrédulo, baixinho.

O que em todos os Reinos poderia fazer o mestre de uma guilda assassina fazer essa afirmação? Finalmente levando as afirmações de Entreri mais a sério, o mago seguiu atrás de Bodeau. Ele notou, cada vez mais intrigado, que o mestre da guilda não ordenou a nenhum soldado que o seguisse ou mesmo o acompanhasse. Bodeau parou diante da porta do mago, deixando LaValle assumir a liderança para dentro do cômodo. Lá estava Entreri sentado, exatamente onde o mago o havia deixado. O assassino parecia completamente despreparado caso Bodeau decidisse atacar em vez de conversar, como se soubesse sem dúvidas que Bodeau não ousaria se opor a ele.

— O que exige de mim? — perguntou Bodeau antes que LaValle pudesse encontrar qualquer abertura na situação obviamente constrangedora.

— Eu decidi começar pelos Basadoni — respondeu calmamente Entreri —, afinal, eles que começaram essa luta. Você, então, deve encontrar todos os soldados deles, todas as suas bases, e um resumo completo da operação deles, sem incluir a casa da guilda.

— Eu ofereço não contar a ninguém que você esteve aqui e prometer que meus soldados não irão interferir — rebateu Bodeau.

— Seus soldados não conseguiriam interferir — devolveu Entreri, com um lampejo de raiva passando por seus olhos negros.

LaValle observou, cada vez mais chocada, Quentin Bodeau lutando o máximo que podia para controlar seus tremores.

— E não iremos — ofereceu o mestre da guilda.

— Eu disse os termos de sua sobrevivência — disse Entreri, com uma frieza se espalhando por sua voz que fez LaValle acreditar que Bodeau e toda a guilda seria assassinada naquela mesma noite se ele não concordasse. — O que me diz?

— Eu vou pensar...

— Agora.

Bodeau encarou LaValle firmemente, como se culpando o mago por permitir que Artemis Entreri entrasse em sua vida, um sentimento que LaValle, tão perturbado quanto Bodeau, poderia certamente entender.

— Você exige que eu vá contra os pashas mais perigosos das ruas — disse Bodeau, tentando ao máximo encontrar alguma coragem.

— Escolha — disse Entreri.

Um momento longo e desconfortável se passou.

— Verei o que meus soldados podem descobrir — prometeu Bodeau.

— Muito sábio — disse Entreri. — Agora nos deixe. Desejo trocar umas palavras com LaValle.

Aliviado por estar longe do homem, Bodeau se virou e, após outro olhar furioso para LaValle, saiu rapidamente do cômodo.

— Eu não faço ideia de que cartas você tem na manga — disse LaValle para Entreri.

— Estive em Menzoberranzan — admitiu Entreri. — A cidade dos drow.

Os olhos de LaValle se arregalaram e seu queixo caiu.

— Retornei com mais do que souvenirs.

— Você se aliou com...

— Você é o único para quem eu disse isso, e o único para quem direi — anunciou Entreri. — Entenda a responsabilidade que vem com esse conhecimento. É uma que não vou tratar com indiferença.

— Mas Chalsee Anguaine? — perguntou LaValle. — Você disse que ele foi convencido.

— Um amigo tocou sua mente e colocou nela imagens terríveis demais para ele resistir — explicou Entreri. — Chalsee não sabe a verdade, apenas que resistiria um destino terrível demais para se imaginar. Quando ele falou com Bodeau, seu terror era sincero.

— E onde eu fico em seus grandes planos? — perguntou o mago, se esforçando para não soar sarcástico. — Se Bodeau falhar, o que será de LaValle?

— Eu te mostrarei uma saída caso isso aconteça — prometeu Entreri, caminhando até a escrivaninha. — Eu te devo isso, pelo menos.

Ele pegou uma pequena adaga que LaValle deixava ali para cortar selos em pergaminhos ou para furar um dedo caso alguma magia exigisse sangue como componente.

LaValle entendeu então que Entreri estava sendo pragmático, não misericordioso. Se o mago fosse de fato ser poupado caso Entreri falhasse com o assassino, seria apenas porque Entreri achava o mago útil.

— Você está surpreso que Bodeau aceitou tão facilmente — disse Entreri, inexpressivo. — Você deve entender a escolha dele. Arriscar que eu falhe e os Basadoni vençam e então se vinguem de meus aliados... ou morrer agora, hoje mesmo, e de forma horrível, eu garanto.

LaValle forçou-se a ficar sem expressão, cumprindo o papel de neutralidade completa, até indiferença.

— Você tem muito trabalho pela frente, eu presumo — disse Entreri, então ele moveu seu pulso, lançando a adaga além do mago para que atingisse com força a parede do outro lado. — Então, vou embora.

De fato, quando o sinal da batida contra a parede soou, Kimmuriel Oblodra se concentrou novamente e abriu outro caminho dimensional para que o assassino saísse.

LaValle viu o portal se abrir e pensou por um segundo, por pura curiosidade, em saltar por ele ao lado de Entreri para desvendar esse mistério.

O bom senso superou a curiosidade.

Então o mago estava sozinho, e muito feliz por isso.



— Eu não entendo — disse Rai'gy Bondalek quando Entreri se juntou novamente a ele, Jarlaxle e Kimmuriel no complexo de túneis sob a cidade que os drow ocuparam. Ele se lembrou de falar mais devagar, porque Entreri, ainda que bastante proficiente na língua drow, não era completamente fluente, e o mago-clérigo não queria perder tempo nenhum com a língua do humano, seja a aprendendo, seja gastando a energia necessária para conjurar uma magia que permitiria que todos entendessem um ao outro, independentemente da língua que falassem. Na verdade, a decisão de Bondalek de forçar com que a discussão continuasse na língua drow, mesmo quando Entreri estava entre eles, era mais uma forma de manter o assassino levemente desconfortável. — Ao que parece, por tudo que disseram, que os halflings são mais qualificados e mais facilmente convencidos a fazer os serviços que você acabou de designar para Quentin Bodeau.

— Eu não duvido da lealdade de Dwahvel — respondeu Entreri na língua humana de Porto Calim, enquanto encarava Rai'gy a cada palavra.

O mago lançou um olhar curioso e impotente na direção de Jarlaxle, e o mercenário, com uma risada com a mesquinhez de tudo, puxou um orbe de sua capa, o levantou e disse uma palavra de comando. Agora todos se entenderiam.

— A si mesma e seu bem-estar, é claro — continuou Entreri, novamente na língua humana, embora Rai'gy ouvisse as palavras em drow. — Ela não é uma ameaça.

— Aquele patético Quentin Bodeau e seu mago laçao são? — perguntou Rai'gy de forma incrédula, com a magia de Jarlaxle revertendo o efeito para que, embora o drow falasse em sua língua nativa, Entreri a ouvia em sua própria.

— Não subestime o poder da guilda de Bodeau. Eles estão firmemente enraizados, com os olhos sempre voltados para fora.

— Então você os força a serem leais cedo — concordou Jarlaxle — para que, mais para a frente, não possam dizer que não sabiam do que estava acontecendo, independentemente do resultado.

— E agora? — perguntou Kimmuriel.

— Lidamos com a guilda Basadoni — explicou Entreri. — Então ela vai se tornar nossa base de operações, com Dwahvel e Bodeau vigiando para que os

outros não se aliem contra nós.

— E então? — continuou Kimmuriel.

Entreri sorriu e olhou para Jarlaxle, e o líder mercenário notou que Entreri havia entendido que Kimmuriel estava perguntando aquilo a pedido de Jarlaxle.

— Então veremos quais oportunidades se apresentarão — respondeu Jarlaxle antes que Entreri pudesse dizer qualquer coisa. — Talvez aquela base seja sólida o suficiente. Talvez não.

Mais tarde, após Entreri deixá-los, Jarlaxle, orgulhoso, se virou para seus dois asseclas.

— Eu não escolhi bem? — perguntou.

— Ele pensa como um drow — respondeu Rai'gy, oferecendo o maior elogio que Jarlaxle já o vira oferecer a um humano, ou a qualquer um que não fosse drow. — Embora eu gostaria que ele aprendesse melhor nossa língua falada e de sinais.

Jarlaxle, satisfeito com o progresso, apenas riu.

CAPÍTULO 14



Reputação

O homem realmente se sentia estranho. O álcool afetava seus sentidos para que ele não pudesse refletir sobre sua situação atual. Ele se sentia leve, flutuando, e com o peito queimando.

Wulfgar apertou mais sua mão, agarrando a frente da túnica do homem e arrancando cabelos do peito dele no processo. Com apenas um braço, o bárbaro levantou o homem de quase cem quilos com facilidade. Usando seu outro braço para passar pela multidão na Cutelo, ele foi até a porta. Odiava ter que andar tanto — anteriormente, ele havia apenas jogado os bêbados descontrolados por uma janela ou através da parede —, mas Arumn Gardbico havia cortado aquele comportamento rapidamente, prometendo tirar o custo dos consertos do pagamento de Wulfgar.

Mesmo uma janela custava algumas garrafas ao Wulfgar, e, se o batente fosse junto, Wulfgar poderia ficar sem bebida por uma semana.

O homem, sorrindo de forma estúpida, olhou para Wulfgar e finalmente conseguiu encontrar algum foco. O reconhecimento do segurança e de sua situação atual finalmente se mostrou em sua expressão:

— Ei! — reclamou, mas então ele estava voando pela porta, com os braços e pernas se debatendo. Ele caiu com o rosto na estrada enlameada, e lá ficou. Provavelmente alguma carroça o teria atropelado se não fossem alguns transeuntes que tiveram pena da pobre criatura e o arrastaram para a sarjeta... levando o resto das moedas dele no processo.

— Uns quatro metros e meio — disse Josi Poças a Arumn, tentando ter uma estimativa do voo do bêbado. — E usando só um braço.

— Eu disse que ele era forte — respondeu Arumn, limpando o bar e fingindo não estar muito impressionado. Nas semanas desde que o taverneiro havia contratado Wulfgar, o bárbaro havia feito vários lances desse.

— Todos na Rua da Meia Lua estão falando sobre isso — acrescentou Josi, com o tom de sua voz um tanto sombrio. — Eu tenho notado que seus clientes têm ficado cada vez mais durões a cada noite essa semana.

Arumn entendeu a afirmação nada sutil do homem perspicaz. Havia uma hierarquia nas ruas de Luskan que resistia a intrusos. À medida que a reputação de Wulfgar continuava a crescer, alguns dos que estavam no topo dessa hierarquia

viam suas próprias reputações em risco e tentariam consertar o dano a elas.

— Você gosta do bárbaro — as palavras de Josi eram tanto uma afirmação quanto uma pergunta.

Arumn, encarando firmemente Wulfgar enquanto o homem atravessava a multidão novamente, assentiu de forma resignada. Ele havia contratado Wulfgar por negócios, não amizade, e Arumn normalmente se esforçava ao máximo para evitar quaisquer relações pessoais com seus seguranças, uma vez que eles, andarilhos por natureza, ou saíam por conta própria ou enfureciam a pessoa errada e acabavam mortos na porta de Arumn. Com Wulfgar, porém, o taverneiro havia perdido um pouco daquela perspectiva. Os fins de noite juntos quando a Cutelo estava quieta, com Wulfgar bebendo no bar e Arumn preparando o local para o dia seguinte, havia se tornado uma rotina engraçada. Realmente gostava da companhia de Wulfgar. Ele descobriu que, quando bebia, Wulfgar abandonava sua fachada fria e distante. Eles ficaram juntos até o amanhecer por muitas noites, com Arumn ouvindo cuidadosamente enquanto Wulfgar contava histórias sobre o norte gelado, sobre Vale do Vento Gélido, e todos os amigos e inimigos que faziam Arumn se arrepiar. Ouvira a história de Akar Kessel e o fragmento de cristal tantas vezes que ele podia praticamente ver a avalanche no Sepulcro de Kelvin que matou o mago e enterrou a relíquia ancestral maligna.

E sempre que Wulfgar recontava as histórias dos túneis escuros do reino anão do Salão de Mitral e a vinda dos drow, Arumn se via tremendo sob os cobertores mais tarde, como fazia quando era uma criança e seu pai lhe contava histórias igualmente assustadoras perto da lareira. De fato, Gardbico havia passado a gostar desse novo funcionário mais do que deveria e menos do que ainda iria.

— Então o acalme — terminou Josi Poças. — Ele vai acabar fazendo Morik, o Renegado e Quebra-Toco virem a qualquer momento.

Arumn estremeceu com a ideia e não discordou. Especialmente quanto a Quebra-Toco. Morik, o Renegado, ele sabia, seria bem mais cauteloso e, consequentemente, muito mais perigoso. Ele passaria semanas, talvez meses, observando a nova ameaça antes de fazer algo, mas Quebra-Toco, supostamente o humano mais forte que pisou em Luskan — se é que ele era humano, porque muitas histórias diziam que ele tinha sangue orc, ou mesmo de ogro —, não seria tão paciente.

— Wulfgar — chamou o taverneiro.

O homem imenso passou pela multidão até chegar a Arumn.

— Você precisava jogar ele? — perguntou Arumn.

— Ele pôs a mão dele onde não deveria botar — respondeu Wulfgar casualmente. — Delly queria ele fora.

Arumn seguiu o olhar de Wulfgar para o outro lado da taverna até Delly... Delenia Curtie. Apesar de não estar além de seu vigésimo aniversário, ela trabalhava na Cutelo há vários anos. Era uma moça mirrada, com menos de um metro e meio de comprimento e tão esguia que muitos achavam que ela tinha

algum sangue élfico — embora provavelmente fosse mais o resultado de beber destilados élficos, Arumn sabia. Seu cabelo loiro não tinha corte, estava frequentemente embaraçado e não era muito limpo. Seus olhos castanhos há muito perderam a inocência e haviam ficado mais duros, e sua pele pálida não havia visto sol o bastante há anos, nem nutrição apropriada, e agora estava seca e áspera. Seus passos haviam perdido os saltos da juventude para o cuidado de uma mulher frequentemente perseguida. Mas ainda assim havia um charme em Delly, uma crueldade sensual que muitos clientes, especialmente após algumas bebidas, achavam tentadora demais para resistir.

— Se vamos matar cada cliente que agarrar as partes de Delly, não terei mais cliente nenhum no fim da semana — disse Arumn de forma seca. — Só empurra eles pra longe — Arumn continuou quando Wulfgar não ofereceu nenhuma resposta, nem uma mudança de expressão. — Você não precisa jogar eles até o meio do caminho pra Águas Profundas.

Ele apontou novamente para a multidão, indicando que havia acabado de falar com o bárbaro.

Wulfgar se afastou, de volta à sua função de peneirar o grupo barulhento.

Em uma hora, outro homem, sangrando pelo nariz e pela boca, saiu voando, dessa vez com um lance com as duas mãos que o jogou quase do outro lado da rua.



Wulfgar levantou sua camisa, mostrando as cicatrizes profundas.

— Eu estava na boca dela — explicou ele de forma sombria, balbuciando as palavras.

Fora preciso bastante dos destilados potentes para deixá-lo confortável o bastante para discutir essa batalha, a luta contra a yochlol, a luta que o levava a Lolth, e ela, por sua, o levava até Errtu, até seus anos de tormento.

— Um rato na boca de um gato — ele deu uma risada de leve. — Mas esse rato sabia se defender.

Seu olhar foi até Presa de Égide, sobre o bar a alguns metros.

— Martelo mais bonito que já vi — destacou Josi Poças. Ele fez menção de estender a mão até ele, hesitante, olhando para Wulfgar enquanto sua mão se aproximava, porque ele, como todos os outros, não tinha vontade alguma de irritar o homem assustadoramente perigoso.

Mas Wulfgar, geralmente muito protetor de Presa de Égide, sua única ligação a sua vida anterior, nem estava olhando. Seu relato da luta contra a yochlol havia enviado seus pensamentos e seu coração direto para aqueles anos, havia o prendido em uma repetição dos eventos que o puseram no inferno em vida.

— E como doeu — disse ele baixinho, com a voz tremendo, e uma mão passando inconscientemente pela cicatriz.

Arumn Gardbico ficou de frente para ele, o encarando, mas, embora os olhos de Wulfgar estivessem voltados na direção dos olhos do taverneiro, seu foco estava muito, muito longe. Arumn colocou outra bebida na frente do homem, porém Wulfgar sequer notou. Com um suspiro profundo, o bárbaro baixou a cabeça em seus braços enormes, buscando o conforto da escuridão.

Ele sentiu um toque em seu braço exposto, gentil e suave, e virou sua cabeça para que pudesse observar Delly. Ela assentiu para Arumn, então puxou Wulfgar com gentileza, o forçando a se levantar e o levando para longe.

Wulfgar acordou mais tarde naquela noite, com os raios da luz da lua vazando até o quarto pela janela a oeste. Levou a ele alguns momentos para se orientar e perceber que aquele não era seu quarto, porque seu quarto não tinha janelas.

Ele olhou ao redor para os cobertores ao seu lado, para a forma esguia de Delly entre os cobertores, com sua pele parecendo suave e delicada naquela luz.

Então ele se lembrou. Delly o havia levado do bar para a cama — não para a dele, mas para a dela — e ele se lembrou de tudo o que haviam feito.

Temeroso, se lembrando de sua despedida nada gentil com Cattibrie, Wulfgar gentilmente estendeu a mão e a pôs sobre o pescoço da mulher, suspirando em alívio ao notar que ela ainda tinha pulso. Então ele a virou e examinou todo o corpo dela, não em uma forma luxuriosa, mas apenas para ver se possuía quaisquer hematomas, quaisquer sinais de que havia sido bruto.

O sono dela era profundo e silencioso

Wulfgar se virou para a lateral da cama, sentando-se. Ele começou a se levantar, mas sua cabeça latejante quase o fez cair para trás. Cambaleando, ele lutou para controlar seu equilíbrio e então foi a passos lentos até a janela, olhando para a lua descendente.

Cattibrie provavelmente estava observando a mesma lua, ele imaginou, e, de alguma forma, ele sabia ser verdade. Após um tempo, se virou para observar Delly novamente, aninhada entre os cobertores. Ele havia sido capaz de dormir com ela sem a raiva, sem as memórias das súcubos o fazerem tensionar seus punhos em fúria. Por um instante, ele se sentiu como se pudesse ser livre, sentiu que deveria fugir da casa, de Luskan, e pegar a estrada em busca de seus amigos. Ele tornou a olhar a lua e pensou em Cattibrie e no quão maravilhoso seria cair em seus braços. Mas então ele percebeu o motivo.

A bebida havia permitido que criasse uma muralha para protegê-lo daquelas memórias, e, por trás daquela barreira protetora, ele havia sido capaz de viver no presente, e não no passado.

— Volta para a cama — veio a voz de Delly, uma sugestão gentil com uma promessa sutil de prazer. — E não se preocupe com o seu martelo — acrescentou ela, se virando para que Wulfgar acompanhasse o olhar da jovem até a parede oposta, contra a qual Presa de Égide descansava.

Wulfgar passou um bom tempo olhando a mulher, que cuidara de suas emoções e suas posses. Ela se sentou, com os cobertores enrolados em sua cintura, e não se importou em cobrir sua nudez. Na verdade, ela parecia exibi-la um

pouco para atrair o homem de volta à sua cama.

Grande parte de Wulfgar queria voltar para ela. Mas resistiu, percebendo o perigo, percebendo que o efeito da bebida havia passado. Em um surto de paixão, ou um surto de fúria causada pelas memórias, seria fácil demais para ele esmagar aquele pescoço frágil como o de um pássaro.

— Mais tarde — prometeu ele, indo reunir suas roupas. — Antes de irmos trabalhar hoje à noite.

— Mas você não precisa ir.

— Eu preciso — disse ele bruscamente, e viu o lampejo de dor no rosto dela. Wulfgar foi até ela imediatamente, chegando bem perto. — Eu preciso — repetiu ele, em um tom de voz mais suave. — Mas vou voltar para você. Mais tarde.

Ele a beijou gentilmente na testa e começou a ir na direção da porta.

— Você acha que vou te querer de volta — veio uma fala dura por detrás dele, e ele se virou para ver Delly o observando, com o olhar gelado e os braços cruzados defensivamente sobre o peito.

A princípio surpreso, Wulfgar só então percebeu que ele não era o único naquele quarto assombrado por seus demônios pessoais.

— Vai — disse Delly para ele. — Talvez eu te aceite de novo, e talvez eu encontre outro. Não faz diferença para mim.

Wulfgar suspirou e sacudiu a cabeça, então saiu para o corredor, aliviado por estar fora daquele quarto.

O sol estava começando a surgir a leste antes do bárbaro, com uma garrafa vazia ao seu lado, voltasse ao vazio do sono. Ele não viu o nascer do sol, porque seu quarto não possuía janelas.

Ele preferia assim.

CAPÍTULO 15



O chamado de Crenshinibon

A proa cortava rapidamente pelo manto azul da Costa da Espada, lançando grandes barbatanas aquáticas e borrifos altos no ar.

De pé no convés da proa, Cattibrie sentia as gotículas salgadas, frias demais em contraste com o calor do sol brilhante em seu belo rosto. O navio Missionário navegava para o sul, então era para lá que a mulher olhava. Para longe de Vale do Vento Gélido, para longe de Luskan, para longe de Águas Profundas, de onde eles saíram três dias antes.

Para longe de Wulfgar.

Não pela primeira vez — e ela sabia que não pela última — a mulher reavaliou a decisão deles de deixar o bárbaro perturbado seguir sozinho. Em seu estado mental atual, de tumulto e confusão absolutos, como Wulfgar não precisaria deles?

E, ainda assim, ela não tinha como chegar até ele agora, navegando para o sul ao longo da Costa da Espada. Cattibrie piscou para afastar o líquido que não vinha do mar e firmou seu olhar nas águas diante deles, recuperando alguma confiança com a velocidade do navio. Eles tinham uma missão a cumprir — uma missão vital —, porque, durante os dias viajando por terra, aprenderam além de qualquer dúvida que Crenshinibon continuava sendo um inimigo poderoso, senciente e inteligente. Ele era capaz de clamar por criaturas para servir como seus asseclas, monstros de coração sombrio ansiosos para ceder às promessas da relíquia. Logo, os amigos foram até Águas Profundas e embarcaram no navio mais robusto disponível no porto, imaginando que os inimigos estariam em menor quantidade no mar, e bem mais fáceis de se reconhecer. Tanto Drizzt quanto Cattibrie lamentaram que o Capitão Deudermont e seu maravilhoso *Fada do Mar* não estivessem ali. Menos de duas horas após a partida do navio, um dos tripulantes fora atrás de Drizzt, na intenção de roubar o cristal. Derrubado pelas partes planas das cimitarras gêmeas extremamente rápidas, o homem, amarrado e amordaçado, fora entregue para outro navio que passava, indo para norte, na direção de Águas Profundas. Eles foram instruídos a entregá-lo às autoridades das docas naquela cidade, que levava a lei a sério, para uma punição apropriada.

Desde então, a viagem fora tranquila e sem maiores eventos, apenas a navegação rápida e águas vazias, horizontes planos pontilhados raramente pelas

velas de outro navio distante.

Drizzt foi se juntar a Cattibrie no balaústre. Embora ela não tenha se virado, ela sabia pelos passos que seguiam o drow praticamente silencioso que Bruenor e Regis também estavam com ele.

— Só mais alguns dias até Portão de Baldur — disse o drow.

Cattibrie olhou para ele, notando que mantinha o capuz de sua capa de viagem baixo, de forma a cobrir seu rosto — não para protegê-lo dos borrifos gelados, ela sabia, porque Drizzt amava essa sensação tanto quanto ela, mas para manter-se em uma sombra confortável. Drizzt e Cattibrie passaram anos juntos a bordo do *Fada do Mar* de Deudermont, e, mesmo assim, o sol de meio dia refletindo-se nas águas incomodavam o elfo drow, cuja herança o havia construído para caminhar pelas cavernas escuras.

— Como está Bruenor? — perguntou a mulher baixinho, fingindo não saber que o anão estava logo atrás dela.

— Resmungando que quer um chão sólido e que todos os inimigos do mundo fiquem contra ele, se necessário, para tirá-lo desse maldito caixão flutuante — respondeu o ranger, entrando no jogo.

Cattibrie conseguiu dar um sorriso leve, nem um pouco surpresa. Ela havia viajado por mar com Bruenor mais longe ao sul. Mesmo que o anão tenha mantido uma fachada estoica naquela ocasião, seu alívio quando haviam atracado e retornado ao terreno sólido era óbvio. Dessa vez Bruenor estava se sentindo muito pior, passando tempo demais na balaustrada — e não pela vista.

— Regis parece não estar incomodado — continuou Drizzt. — Ele garante que nenhuma comida fique no prato de Bruenor logo após ele declarar que não consegue mais comer.

Outro sorriso apareceu no rosto de Cattibrie. Novamente, durou pouco.

— Você acha que vamos vê-lo de novo? — perguntou ela.

Drizzt suspirou e virou seu olhar para as águas vazias. Embora ambos estivessem olhando para o sul, a direção errada, estavam, de certa forma, procurando por Wulfgar. Era como se, fora de toda lógica e bom senso, eles esperassem que o homem viesse a nado na direção deles.

— Eu não sei — admitiu o drow. — Pelo humor dele, é possível que Wulfgar tenha encontrado muitos inimigos e se lançado contra eles com todo o seu coração. Sem dúvida muitos deles estão mortos, mas o norte é um lugar para incontáveis inimigos, e alguns, temo eu, são poderosos demais até para Wulfgar.

— Ah! — Bruenor bufou por trás deles. — Vamos encontrar meu garoto, nem duvide. E o pior inimigo que ele vai encarar vai ser eu, dando o troco por ter batido na minha garota e por me deixar tão preocupado!

— Vamos encontrá-lo — declarou Regis. — E Lady Alustriel vai ajudar, assim como os Harpells.

A menção aos Harpells fez Bruenor gemer. Os Harpells eram uma família de magos conhecida por explodir a si mesmos e a seus amigos, se transformando — normalmente por acidente e de forma irreversível — em diversos animais e outras

catástrofes auto-inflingidas.

— Alustriel, então — respondeu Regis. — Ela vai nos ajudar se não conseguirmos encontrá-lo sozinhos.

— Ah! E o quão difícil você acha que vai ser? — argumentou Bruenor. — Você conhecem muitos homens furiosos de dois metros de altura? E ainda por cima com martelos que podem derrubar um gigante ou a casa onde ele vive com um lance?

— Isso — disse Drizzt para Cattibrie. — Tudo garante que vamos mesmo encontrar nosso amigo.

Ela conseguiu dar outro sorriso, mas esse também era tenso e não durou. E o que encontrariam quando finalmente achassem seu amigo sumido? Mesmo que estivesse fisicamente ileso, será que desejaria vê-los? Mesmo que quisesse, será que estaria em um humor melhor? E o mais importante de tudo: será que eles — será que ela — realmente desejariam vê-lo? Wulfgar havia ferido bastante Cattibrie, não no corpo, mas no coração, quando bateu nela. Ela sabia que podia perdoar isso. Pelo menos até certo ponto.

Mas só uma vez.

Cattibrie observou o rosto de seu amigo drow, oculto pelas sombras de seu capuz, enquanto observava as águas vazias, com seus olhos cor de lavanda vidrados e como se sua mente estivesse em outro lugar. Ela se virou para observar Bruenor e Regis em vez disso e viu que estavam igualmente distraídos. Todos queriam reencontrar Wulfgar — não o Wulfgar que os havia deixado na estrada, mas o que os havia deixado anos atrás nos túneis sob o Salão de Mitral, levado pela yochlol. Queriam que as coisas fossem como eram antes, os Companheiros do Salão se aventurando juntos sem a companhia de demônios internos.

— Um navio ao sul — comentou Drizzt, arrancando a mulher de sua contemplação. Assim que Cattibrie afastou o olhar da balaustrada, estreitando os olhos em uma tentativa fútil de observar o navio distante demais, ouviu o grito do cesto da gávea confirmando a afirmação do drow.

— Qual é o curso? — gritou Capitão Vaines de algum lugar próximo ao meio do convés.

— Norte — respondeu Drizzt baixinho de forma que apenas Cattibrie, Bruenor e Regis pudessem ouvir.

— Norte — gritou o tripulante do cesto da gávea alguns segundos depois.

— Seus olhos melhoraram bastante no sol — comentou Bruenor.

— Graças ao Deudermont — explicou Cattibrie.

— Meus olhos — acrescentou Drizzt — e minha percepção de intenção.

— Do que nos nove infernos você está falando? — perguntou Bruenor, mas o ranger levantou sua mão, sinalizando para que fizessem silêncio. Ele ficou ali observando firmemente o navio distante cujas velas agora apareceram para os outros três como pequenos pontos pretos levemente acima do horizonte.

— Vá e diga ao Capitão Vaines para virarmos para oeste — Drizzt instruiu a Regis.

O halfling ficou parado por um momento, então correu para encontrar Vaines. Apenas um minuto aproximadamente se passou até os amigos sentirem o movimento do Missionário se inclinando e virando a proa para a esquerda.

— Você só está deixando a viagem mais longa — Bruenor começou a reclamar, mas Drizzt levantou a mão mais uma vez.

— O navio está virando conosco, mantendo o curso para nos interceptar — explicou o drow.

— Piratas? — perguntou Cattibrie, uma pergunta repetida pelo Capitão Vaines enquanto se juntava aos outros.

— Eles não estão precisando de ajuda, porque navegam tão rápido quanto nós, talvez ainda mais — raciocinou Drizzt. — Também não são o navio de uma frota do rei, porque não tem nenhuma bandeira, e estamos longe demais de quaisquer patrulhas costeiras.

— Piratas — cuspiu Capitão Vaines com desgosto.

— Como você sabe disso tudo? — Bruenor, nada convencido, exigiu saber.

— Vem do hábito de caçar piratas — explicou Cattibrie. — E caçamos muitos piratas.

— Foi o que eu ouvi em Águas Profundas — disse Vaines, o que foi o motivo de ele ter concordado em recebê-los a bordo para irem juntos ao Portão de Baldur para começo de conversa. Normalmente uma mulher, um anão e um halfling não encontrariam nenhuma passagem simples — e definitivamente não uma barata — para fora do Porto de Águas Profundas ao estarem acompanhados de um drow. Mas, dentre os marinheiros honestos de Águas Profundas, os nomes de Drizzt Do'Urden e Cattibrie soavam como música.

O navio que se aproximava agora estava maior no horizonte, porém ainda era pequeno demais para quaisquer imagens detalhadas — exceto para Drizzt e para o Capitão Vaines e o homem no cesto da gávea, ambos com lunetas raras e caras. O capitão a colocou sobre seu olho e reconheceu as velas triangulares.

— É uma escuna — disse ele. — E uma bem leve. Não deve ter mais de vinte pessoas, e não vai ser um desafio para nós.

Cattibrie pensou cuidadosamente sobre as palavras. Missionário era uma caravela, e uma bem grande. Tinha três grupos fortes de velas e uma parte frontal longa e esculpida para ajudá-la a ser mais rápida, mas também tinha algumas balistas, e laterais grossas e fortes. Uma escuna mais esguia não parecia que iria dar trabalho para o Missionário, com certeza, no entanto, quantos piratas não haviam dito o mesmo sobre outra escuna, o *Fada do Mar* de Deudermont, apenas para acabarem logo se enchendo de água do mar?

— De volta ao sul! — gritou o capitão, e o Missionário rangeu e se inclinou para a direita. Logo em seguida, a escuna em aproximação corrigiu seu curso para manter sua rota de interceptação.

— Muito ao norte — comentou Vaines em uma pose pensativa, com uma mão alisando os pelos cinzentos de sua barba. — Piratas não deveriam estar tão ao norte nem tentar nos abordar.

Os outros, especialmente Drizzt e Cattibrie, entendiam seu receio. Quanto à força bruta, pelo menos, a escuna e sua tripulação de vinte, talvez trinta, não seria páreo para os sessenta da tripulação de Vaines. Mas essas probabilidades poderiam ser alteradas no mar com a presença de um único mago, tanto Cattibrie quanto Drizzt sabiam. Eles já viram o mago do *Fada do Mar*, um invocador poderoso chamado Robillard, derrubar mais de um navio sozinho, muito antes de qualquer arma ter sido usada.

— “Não deveriam” e “não irão” não são a mesma coisa — lembrou Bruenor de forma seca. — Eu não sei se são piratas ou não, mas estão vindo, com certeza.

Vaines assentiu e voltou para o leme com seu navegador.

— Vou pegar meu arco e ir para o cesto — ofereceu Cattibrie.

— Escolha bem seus alvos — respondeu Drizzt. — Provavelmente tem um, ou talvez alguns, que estão guiando esse navio. Se você os encontrar e derrubar, o resto pode fugir.

— É assim que os piratas funcionam? — perguntou Regis, parecendo bastante confuso. — Se é que são piratas?

— É assim que um navio menor vindo atrás de nós por causa do fragmento do cristal funciona — respondeu Drizzt, então os outros dois entenderam.

— Você acha que é esse troço maldito chamando por eles? — perguntou Bruenor.

— Piratas arriscam menos — explicou Drizzt. — Uma escuna leve indo atrás do Missionário está correndo um risco grande.

— A não ser que tenham magos — pensou Bruenor, porque ele também entendia a preocupação do Capitão Vaines.

Drizzt estava sacudindo a cabeça antes mesmo que o anão terminasse. Cattibrie teria feito o mesmo, mas já estava a caminho de pegar Taulmaril.

— Um pirata navegando com auxílio mágico o suficiente para destruir o Missionário já teria sido marcado há muito tempo — explicou o drow. — Já teríamos ouvido falar dessa escuna e sido informados sobre ela antes mesmo de termos saído de Águas Profundas.

— A não ser que sejam novos no ramo ou acabaram de receber esse tipo de poder — raciocinou Regis.

Drizzt assentiu, reconhecendo que fazia sentido, mas ainda não estava convencido, crendo que Crenshinibon havia trazido esse novo inimigo, como trouxera tantos outros, em uma tentativa desesperada de roubar a relíquia daqueles que iriam destruí-la. O drow olhou para o outro lado do convés, vendo a forma familiar de Cattibrie com Taulmaril, o maravilhoso Buscador de Corações, preso atrás de suas costas enquanto ela subia agilmente a corda repleta de nós.

Então ele abriu a bolsa de seu cinto e observou a relíquia maligna, Crenshinibon. Como gostaria de ouvir seu chamado para entender melhor os inimigos que eram trazidos diante deles!

O Missionário estremeceu de repente quando uma de suas grandes balistas foi

disparada. A lança enorme voou, saltando algumas vezes na água e parou antes de atingir a escuna, mas perto o bastante para que os marinheiros a bordo reconhecessem que o Missionário não tinha a intenção de conversar ou aceitar rendições.

Mas a escuna continuou sem mudar de curso, seguindo logo ao lado de onde o projétil gasto da balista havia caído, mesmo chegando ao ponto de atingir o projétil enquanto ele flutuava como uma boia no meio do mar. Sua corrida foi leve e rápida, parecendo mais uma flecha cortando o ar que um navio cortando a água. O casco estreito fora construído para velocidade. Drizzt havia visto piratas como estes. Frequentemente navios semelhantes haviam feito o *Fada do Mar* — também uma escuna, mas uma de três mastros e muito maior —, segui-os em perseguições longas. O drow havia se empolgado com essas perseguições acima de tudo durante seu período com Deudermont, com as velas cheias de vento, borrifos tocando sua pele, seu cabelo branco flutuando por trás dele enquanto estava de pé na balaustrada da proa.

Drizzt não gostava dessa situação, porém. Havia muitos piratas na Costa da Espada capazes de destruir o Missionário, maiores, melhor armados e protegidos do que a caravela bem estruturada, os verdadeiros leões predadores da região. Mas esse navio que se aproximava era mais uma ave de rapina, um caçador ágil e sagaz feito para presas menores, para barcos pesqueiros que iam para longe demais de portos protegidos ou barcas de luxo de mercadores opulentos que permitiram que sua escolta marítima fosse parar longe demais delas. Ou escunas piratas trabalhavam em conjunto, diversas em um alvo, como uma frota de caça.

Mas não havia nenhuma outra vela no horizonte.

De uma bolsa diferente, Drizzt pegou sua estatueta de ônix.

— Trarei Guenhwyvar em breve — explicou ele ao Regis e Bruenor.

Capitão Vaines apareceu novamente, com uma expressão nervosa no rosto — uma que dizia ao drow que, apesar de seus vários anos no mar, Vaines não havia visto muitas batalhas.

— Com espaço suficiente, a pantera pode saltar até quinze metros para chegar ao convés do navio de nossos inimigos. Quando estiver lá, ela fará com que alguns peçam para recuar.

— Já ouvi falar de sua amiga pantera — disse Vaines. — Ela era o assunto principal do Porto de Águas Profundas.

— É melhor trazer a maldita gata logo, então — resmungou Bruenor, olhando pela balaustrada. De fato, a escuna já parecia muito mais próxima, correndo sobre as ondas.

Para Drizzt, a imagem parecia a ele puramente fora de controle — suicida, como o gigante que os seguira até fora da Espinha do Mundo. Ele pôs a estatueta no chão e chamou suavemente pela pantera, observando enquanto a fumaça cinzenta começou a espiralar ao redor da estátua, tomando forma.



Cattibrie limpou os olhos, depois levantou a luneta novamente, procurando pelo convés e mal acreditando no que via. Mas então ela aceitou a verdade: não eram piratas, pelo menos não do tipo que ela jamais vira antes. Havia mulheres a bordo, e não eram guerreiras, nem marinheiras, e certamente não prisioneiras. E crianças! Ela havia visto várias, e nenhuma vestida como grumete.

Ela estremeceu quando outro projétil da balista raspou no convés da escuna, saltando em um cabrestante e entrando pela balaustrada lateral, errando um rapaz por um palmo.

— Desce e rápido — ela instruiu ao vigia que dividia o cesto da gávea com ela. — Diga ao capitão para recarregar a balista e acertar nas velas mais altas.

O homem, obviamente impressionado pelas histórias que ouviu sobre Drizzt e Cattibrie, se virou sem hesitar e começou a descer a corda, mas a mulher sabia que a tarefa de parar essa loucura havia caído diretamente sobre seus ombros.

O Missionário havia baixado as velas, pronto para a batalha, mas a escuna continuava a toda, mantendo seu curso direto e rápido, e parecia pronta para se chocar direto através da caravela.

Cattibrie olhou pela luneta novamente, procurando. Ela sabia agora que o palpite de Drizzt sobre o curso e intenção da escuna estivera correto, sabia que isso era algo feito por Crenshinibon, e esse fato fazia o sangue dela ferver de raiva. Um, ou dois, talvez, poderiam ser a chave, mas onde...

Ela viu o homem na balaustrada da frente do tijupá, com sua forma praticamente oculta pelo mastro principal. Cattibrie manteve seu olhar nele por um bom tempo, resistindo ao impulso de mudar a direção e observar o dano, quando a balista do Missionário disparou novamente e, dessa vez, de acordo com as ordens de Cattibrie. As correntes rasgaram as velas superiores da escuna. Essa visão, do homem na balaustrada com uma mão se agarrando ao mastro com tanta força que estava branca por falta de sangue, era mais importante.

A escuna vacilou, com o navio guinando de leve, não intencionalmente, até sua tripulação poder mexer nas velas alteradas pela balista para alinhá-la novamente. Naquela guinada, a imagem do homem na balaustrada finalmente não estava mais obstruída pelo mastro, e Cattibrie o viu claramente, a expressão enlouquecida em seu rosto e a linha de saliva que escorria do canto de sua boca.

E ela soube.

A mulher baixou a luneta e pegou Taulmaril, alinhando seu tiro com muito cuidado, usando o mastro principal como um guia, porque ela mal podia ver o alvo.



— Se tivessem um mago, ele já deveria ter agido a essa altura — gritou Capitão Vaines, frenético. — Por que estão esperando? Para brincar conosco, como um gato com um rato?

Bruenor olhou para o homem e bufou desdenhosamente.

— Eles não têm um mago — garantiu Drizzt ao capitão.

— Então eles só querem bater em nós, então? Se é assim, vamos derrubar!

Ele se virou para gritar novas instruções para os operadores das balistas, para instruí-los a destruir o convés. Mas, antes que pudesse dizer uma palavra, um rastro prateado vindo do cesto da gávea o assustou. O capitão se virou para ver o rastro cortar sobre o convés da escuna, então se angular bruscamente para a direita e voar para o mar aberto.

Antes que ele pudesse começar a questionar, outro rastro se seguiu, seguindo quase o mesmo curso, exceto que esse não foi refletido. Ele foi logo além do mastro principal da escuna.

Tudo pareceu parar, uma pausa tangível tanto para a caravela quanto para a escuna.

— Pare a gata! — gritou Cattibrie para Drizzt.

Vaines olhou para Drizzt com dúvida em seu rosto, mas Drizzt não duvidou por um instante. Ele levantou uma mão e chamou Guenhwyvar — que havia recuado no convés para ganhar impulso para o salto — de volta ao seu lado.

— Acabou — anunciou o drow.

A expressão de dúvida se desfez no momento que a vela principal da escuna caiu, fazendo a popa do navio também se abaixar. Sua viga traseira se moveu, virando a vela triangular traseira. A escuna se inclinou para o lado, virando sua proa para o leste, de volta na direção da costa distante.



Pela luneta, Cattibrie viu uma mulher se ajoelhando ao lado do homem morto enquanto outro homem apoiava sua cabeça. Um vazio se alojou no peito de Cattibrie, porque ela nunca gostou disso, nunca quis matar ninguém. Mas aquele homem tinha sido o antagonista, a força motriz por trás de uma batalha que faria muitos inocentes na escuna morrerem. Era melhor que ele pagasse por seus erros com sua vida do que com a vida dos outros.

Ela repetiu isso incessantemente para si mesma.

Ajudou apenas um pouco.



Certo de que a luta havia de fato acabado, Drizzt olhou para o fragmento de cristal mais uma vez, com desprezo total. Um único chamado para um único

homem quase havia trazido a ruína para tantos.

Ele mal podia esperar para se livrar dessa coisa.

CAPÍTULO 16



Irmãos de mente e magia

O drow se reclinou na cadeira, se deixando ficar confortável, como ele sempre parecia fazer, ouvindo e se divertindo. Jarlaxle havia plantado um dispositivo de clariaudiência nas magníficas vestes de mago que havia dado a Rai'gy Bondalek — uma das várias joias encantadas costuradas no tecido preto. Aquela tinha uma aura elusiva, que enganaria a qualquer um que tentasse detectá-la, fazendo com que acreditasse que era uma joia que permitia que o mago usando as vestes pudesse usar para conjurar a magia de clariaudiência. E realmente era, mas possuía outro poder. Funcionava com uma outra joia gêmea na posse de Jarlaxle e que permitia que o mercenário ouvisse as conversas de Rai'gy sempre que desejasse.

— A réplica foi bem feita e tem muito da magia original — Rai'gy estava dizendo, obviamente se referindo ao pingente mágico que localizaria Drizzt.

— Então você não teria dificuldades em encontrar o renegado repetidamente — veio a resposta, a voz de Kimmuriel Oblodra.

— Eles ainda estão no navio — explicou Rai'gy. — E, pelo que ouvi, ficarão a bordo por mais dias.

— Jarlaxle exige mais informações — disse o psionista oblodrano —, caso contrário, ele vai passar essa função para mim.

— Ah, sim, dada ao meu principal adversário — disse o mago com uma seriedade zombeteira.

Naquela sala distante, Jarlaxle riu. Os dois achavam importante fazer com que ele acreditasse que eram rivais e, conseqüentemente, não eram uma ameaça para ele, embora, na verdade, eles tenham criado uma amizade próxima e repleta de confiança. Jarlaxle não se importava — na verdade, ele até preferia assim — porque entendia que, mesmo juntos, o psionista e o mago drow de poderes mágicos consideráveis, mas pouca compreensão das motivações e natureza dos seres pensantes, jamais fariam algo contra ele. Eles não temiam ser derrotados tanto quanto temiam saírem vitoriosos e então serem forçados a ter a responsabilidade por todo o bando volátil.

— O melhor método para descobrir mais sobre o renegado seria ir até ele com algum disfarce e ouvir o que ele tem a dizer — continuou Rai'gy. — Já descobri muito sobre seu curso atual e eventos anteriores.

Jarlaxle se inclinou para sua frente na cadeira quando Rai'gy começou um cântico. Ele reconheceu o bastante das palavras para entender que o mago-clérigo estava conjurando uma magia de vidência, um espelho d'água.

— Aquele ali — disse Rai'gy pouco depois.

— O garoto? — veio a resposta de Kimmuriel.

— Sim, ele seria um alvo fácil. Humanos não preparam seus filhos tão bem quanto os drow.

— Você pode dominar a mente dele? — perguntou Rai'gy.

— Sem dificuldades.

— Pelo espelho d'água?

Fez-se uma pausa longa.

— Eu não sei se isso já foi feito — admitiu Kimmuriel, e seu tom de voz dizia a Jarlaxle que ele não estava com medo, mas sim intrigado.

— Então nossos olhos e ouvidos estariam logo ao lado do pária — continuou Rai'gy. — Em uma forma de alguém que Drizzt Do'Urden não pensaria em desconfiar. Uma criança curiosa, que adoraria ouvir suas histórias de aventura!

Jarlaxle tirou a mão da joia, e a magia de clariaudiência se dissipou. Ele se recostou em sua cadeira e sorriu largamente, se confortando com a ingenuidade de seus subordinados.

Essa era a razão de seu poder, ele percebeu: sua habilidade de delegar a responsabilidade e pedir que outros tenham seu crédito. A força de Jarlaxle não residia em Jarlaxle, embora apenas ele já pudesse ser bastante formidável, mas nos soldados competentes com quem o mercenário se cercava. Batalhar contra Jarlaxle era batalhar contra Bregan D'aerthe, uma organização de guerreiros drow de pensamento livre e incrivelmente competentes.

Batalhar contra Jarlaxle era perder.

As guildas de Porto Calim logo reconheceriam essa verdade, o líder drow sabia, assim como Drizzt Do'Urden.



— Eu contatei outro plano de existência e, pelas criaturas ali, seres grandes e sábios, que podem examinar os assuntos humildes dos drow sem esforço, descobri sobre o pária e seus amigos e descobri onde estiveram e para onde pretendem ir — Rai'gy Bondalek proclamou para Jarlaxle no dia seguinte.

Jarlaxle assentiu e aceitou a mentira, vendo a afirmação de Rai'gy sobre uma fonte misteriosa de outro plano como sem maiores consequências.

— No mar, como eu disse antes — explicou Rai'gy. — Eles foram para um navio, o Missionário, como é chamado, em Águas Profundas, e agora navegam para uma cidade chamada Portão de Baldur, que eles devem alcançar em três dias.

— Então de volta à terra?

— Por pouco tempo — respondeu Rai'gy, porque, de fato, Kimmuriel havia

aprendido muito em seu meio dia como grumete. — Eles pegarão um navio novamente, um menor, para viajar por um rio que os levará para longe da área que chamam de Costa da Espada. Então, irão viajar por terra novamente, para um lugar chamado Montanhas Flocos de Neve e uma estrutura chamada de Elevação Espiritual, onde vive um clérigo poderoso chamado Cadderly. Eles vão destruir um artefato de grande poder — continuou ele, acrescentando detalhes que ele, e não Kimmuriel, havia descoberto pelo uso do espelho d'água. — Esse artefato é Crenshinibon, como é chamado, embora frequentemente se refiram a ele como o fragmento de cristal.

Os olhos de Jarlaxle se estreitaram com a informação. Ele havia ouvido falar de Crenshinibon antes em uma história sobre um demônio poderoso e Drizzt Do'Urden. As peças começaram a se encaixar então, com o princípio de um plano astuto começando a surgir nos cantos de sua mente.

— Então é para onde irei — disse ele. — Tão importante quanto: onde eles estiveram?

— Eles vêm de Vale do Vento Gélido, pelo que disse — relatou Rai'gy. — Uma terra de gelo frio e vendavais. E deixaram para trás alguém chamado Wulfgar, um guerreiro poderoso. Acreditam que esteja na cidade de Luskan, ao norte de Águas Profundas, ao longo da mesma costa.

— Por que ele não os acompanhou?

Rai'gy sacudiu a cabeça.

— Está perturbado, creio eu, embora não saiba o motivo. Talvez ele tenha perdido algo ou passado por alguma tragédia.

— Especulação — disse Jarlaxle. — Apenas suposições. E coisas assim levarão a erros aos quais não podemos nos dar ao luxo.

— Qual é o papel de Wulfgar nisso? — perguntou Rai'gy com alguma surpresa.

— Talvez nenhum, talvez algum vital — respondeu Jarlaxle. — Não posso decidir sem antes descobrir mais sobre ele. Se não puder descobrir mais, talvez seja a hora de ir até Kimmuriel para buscar respostas.

Ele notou a forma como o mago-clérigo endureceu ao ouvir essas palavras, como se Jarlaxle o houvesse esbofeteado.

— Você quer descobrir mais sobre o pária ou esse Wulfgar? — perguntou Rai'gy, com a voz aguda.

— Mais sobre Cadderly — respondeu Jarlaxle, arrancando um suspiro frustrado de seu companheiro desestabilizado. Rai'gy nem tentou responder. Ele apenas se virou, levantou as mãos e se afastou.

Jarlaxle já tinha falado o que queria com ele, de qualquer forma. Os nomes de Crenshinibon e Wulfgar o fizeram entrar em uma reflexão profunda. Ele havia ouvido falar de ambos: de Wulfgar, dado por uma aia à Lolth e por Lolth ao Errtu, o demônio que buscava o Fragmento de Cristal. Talvez fosse hora do líder mercenário fazer uma visita ao Errtu, embora ele realmente odiasse lidar com as criaturas do Abismo, sempre imprevisíveis e, acima de tudo, perigosas. Jarlaxle

havia sobrevivido por entender as motivações de seus inimigos, mas demônios raramente tinham motivações definitivas e certamente poderiam alterar seus desejos a qualquer momento.

No entanto, havia outras maneiras com outros aliados. O mercenário sacou uma varinha esguia e, com um pensamento, teletransportou seu corpo de volta a Menzoberranzan.

Seu mais novo tenente, que já fora um membro da casa governante, estava esperando por ele.

— Vá até seu irmão Gromph — instruiu Jarlaxle. Diga a ele que desejo aprender sobre a história do humano chamado Wulfgar, o demônio Errtu e o artefato conhecido como Crenshinibon.

— Wulfgar foi levado no primeiro ataque ao Salão de Mitral, o reino do Clá Martelo de Batalha — respondeu Berg'inyon Baenre, porque ele conhecia a história. — Por uma aia, e dado à Lolth.

— E depois disso? — perguntou Jarlaxle. — Ele está de volta ao nosso plano de existência, ao que parece, na superfície.

A expressão de Berg'inyon traiu sua surpresa com a revelação. Poucos escapavam das garras da Rainha Aranha. Mas então, ele admitiu em silêncio, nada que tivesse a ver com Drizzt Do'Urden era previsível.

— Encontrarei meu irmão ainda hoje — ele garantiu ao Jarlaxle.

— Diga que quero saber sobre um clérigo poderoso chamado Cadderly — acrescentou Jarlaxle, e ele jogou para Berg'inyon um pequeno amuleto.

— Está imbuído com as emanções de minha localização — explicou ele — para que seu irmão possa me encontrar ou enviar um mensageiro.

Novamente, Berg'inyon assentiu.

— Está tudo bem? — perguntou Jarlaxle.

— A cidade continua quieta — relatou o tenente, e Jarlaxle não estava surpreso. Desde o último ataque ao Salão de Mitral, vários anos antes, quando a Matriarca Baenre, a líder maior de Menzoberranzan há séculos, fora morta e a cidade esteve estranhamente quieta sobre o tumulto do planejamento particular. Para o crédito dela, Triel Baenre, a filha mais velha da Matriarca Baenre, havia feito um bom trabalho em manter a casa unida. Mas, apesar de seus esforços, parecia provável que a cidade logo entraria em diversas guerras entre casas além do escopo de qualquer coisa jamais vista. Jarlaxle havia decidido mirar na superfície, estender seu alcance logo, tornando seu bando mercenário inestimável para qualquer casa que aspirasse a um poder maior.

A chave para tudo, Jarlaxle entendia, era manter a todos ao seu lado mesmo enquanto guerreavam uns contra os outros. Era uma corda bamba na qual ele aprendera a se equilibrar com perfeição séculos atrás.

— Vá até Gromph rapidamente. Isso é de maior importância. Eu preciso de minhas respostas antes que Narbondel tenha iluminado os pilares de uma mão — explicou ele, usando uma expressão comum que significava “antes que cinco dias tenham se passado”. A expressão “pilares de uma mão” se referia aos cinco dedos

de uma mão.

Berg'inyon partiu e, com uma instrução mental a sua varinha, Jarlaxle estava de volta a Porto Calim. Tão rapidamente quanto seu corpo se movia, também se moviam seus pensamentos para outro assunto pendente. Berg'inyon não falharia com ele, nem Gromph, nem Raig'y e Kimmuriel. Ele sabia disso com toda a confiança, e esse conhecimento permitiu que se focasse no trabalho dessa noite: o ataque à guilda Basadoni.



— Quem está aí? — veio a voz idosa, uma voz repleta de calma apesar do perigo aparente.

Entreri, tendo acabado de atravessar um dos portais dimensionais de Kimmuriel Oblodra, ouviu as palavras vindas de muito longe, enquanto o assassino lutava para se orientar a seus novos arredores. Ele estava no quarto particular de Pasha Basadoni, atrás de um biombo extravagante. Finalmente encontrando seu ponto de equilíbrio e consciência, o assassino passou um tempo estudando seus arredores, com os ouvidos atentos para os mais leves dos sons: respirações ou os passos de um assassino experiente.

Mas, naturalmente, ele e Kimmuriel já haviam examinado este quarto e os dos tenentes do pasha, e ambos sabiam que o homem velho e indefeso estava bastante sozinho.

— Quem está aí? — veio outro chamado.

Entreri deu a volta no biombo e surgiu à luz das velas, ajeitando seu chapéu em sua cabeça para que o velho pudesse vê-lo com clareza, e para que o assassino pudesse olhar bem para Basadoni.

Quão digno de pena o homem parecia, uma casca vazia de seu antigo eu, de sua antiga glória; Pasha Basadoni já foi o mestre de guilda mais poderoso em Porto Calim, mas agora ele era apenas um velho, um laranja, um fantoche cujas cordas podiam ser puxadas por várias pessoas ao mesmo tempo.

Entreri, apesar de tudo, odiava aqueles que puxavam as cordas.

— Você não deveria ter vindo — Basadoni conseguiu dizer a ele. — Fuja da cidade, porque você não pode viver aqui. Tem muitos, muitos.

— Você passou duas décadas me subestimando — respondeu Entreri com leveza, se sentando na beirada da cama. — Quando você vai entender a verdade?

Isso trouxe uma risada cheia de muco a Basadoni, e Entreri deu um sorriso raro.

— Eu conheço a verdade de Artemis Entreri desde que ele era um garoto de rua matando intrusos com pedras afiadas — o velho o lembrou.

— Intrusos que você havia mandado — disse Entreri.

Basadoni concordou com um sorriso.

— Eu precisava te testar.

— E eu passei, Pasha? — Entreri parou para pensar em seu tom de fala enquanto pronunciava as palavras. Os dois estavam conversando como se fossem velhos amigos, e, de certa forma, eles eram de fato. Mas agora, por causa das ações dos tenentes de Basadoni, eles também eram inimigos mortais. Mesmo assim, Pasha Basadoni parecia bem tranquilo ali, sozinho e indefeso com Entreri. A princípio, o assassino havia acreditado que o homem pudesse estar mais bem preparado do que ele supusera, mas, após inspecionar cuidadosamente o quarto e a cama parcialmente levantava na qual o homem idoso estava, ele tinha certeza do fato de que Basadoni não tinha nenhuma carta na manga. Entreri estava no controle, e isso não apreciava perturbar Pasha Basadoni tanto quanto deveria

— Sempre, sempre — respondeu Basadoni, mas então seu sorriso desapareceu em uma careta. — Até agora. Agora você falhou, e em uma tarefa simples até demais.

Entreri deu de ombros como se não importasse.

— O homem que era o alvo era digno de pena — explicou. — De fato. Sou eu, o assassino que passou em todos os seus testes, que ascendeu até poder me sentar ao seu lado apesar de ser apenas um jovem, quem deveria assassinar plebeus acabados que deviam um valor que um punquista novato poderia cobrir em meio dia de trabalho?

— Essa não era a questão — insistiu Basadoni. — Eu te deixei voltar, mas você esteve longe por tempo demais, e, então, você precisava se provar. Não para mim — acrescentou rapidamente o pasha, vendo a careta do assassino.

— Não, para seus tenentes tolos — raciocinou Entreri.

— Eles mereceram suas posições.

— Isso é o que temo.

— Agora é Artemis Entreri quem subestima — insistiu Pasha Basadoni. — Cada um dos três tem seu lugar e me servem bem.

— Bem o bastante para me manter fora de sua casa? — perguntou Entreri.

Pasha Basadoni deu um grande suspiro.

— Você veio me matar? — perguntou ele, e então ele riu novamente. — Não, isso não. Você não me mataria, porque você não tem motivo para isso. Você sabe, é claro, que, se de alguma forma, tivesse sucesso contra Kadran e os outros, eu te aceito de volta.

— Outro teste? — perguntou Entreri de forma seca.

— Se for, então é um que você criou.

— Por poupar a vida de um miserável que provavelmente teria preferido a morte? — disse Entreri, sacudindo a cabeça como se tudo aquilo fosse puramente ridículo.

Um lampejo de compreensão passou pelos olhos de Basadoni.

— Então não foi por simpatizar com ele — disse ele, sorrindo.

— Simpatizar?

— Pelo miserável — explicou o homem idoso. — Não, você não se importa com ele, não liga que ele foi futuramente assassinado. Não, não, e eu deveria ter

entendido. Não foi a simpatia que segurou a mão de Artemis Entreri. Nunca! Foi orgulho, o orgulho tolo. Você não se rebaixaria a um capanga de rua, e por isso começou uma guerra que não pode vencer. Ah, seu tolo!

— Não posso vencer? — ecoou Entreri. — Você supõe demais. — ele estudou o homem idoso por um longo momento, ambos com os olhares fixos um no outro. — Me diga, Pasha, quem você deseja que vença? — perguntou ele.

— Orgulho novamente — respondeu Basadoni com um floreio de seus braços magros que roubou muito de sua força e o deixou ofegante. — Mas a questão — continuou ele pouco depois —, de qualquer forma, é irrelevante. O que você realmente está perguntando é se ainda me importo com você, e é claro que sim. Eu me lembro bem de sua ascensão por minha guilda, tão bem quanto um pai se lembra do crescimento de um filho. Eu não te desejo mal nessa guerra que você começou, embora você deva entender que há pouco que eu possa fazer para evitar esses eventos que você e Kadran, dois tolos orgulhosos, iniciaram. E, é claro, como eu disse antes, você não pode vencer.

— Você não entende tudo.

— Basta — disse o homem idoso. — Eu sei que você não tem a lealdade das outras guildas, nem com Dwahvel e seus halflings ou Quentin Bodeau e seu bando escasso. Ah, eles juram neutralidade, e não aceitaríamos de outra maneira, mas eles não te ajudarão em sua luta, nem nenhuma das outras guildas poderosas. Logo, você está condenado.

— E você sabe sobre todas as guildas? — perguntou Entreri de forma astuta.

— Mesmo os miseráveis homens-ratos dos esgotos — disse Pasha Basadoni com confiança, mas Entreri notou um toque nas sutilezas de seu tom que mostrava que ele não estava tão confiante como fingia por fora. Havia uma tristeza ali, Entreri sabia, um cansaço e, obviamente, uma falta de controle. Os tenentes controlavam a guilda.

— Vou dizer isso por tudo o que fez por mim — disse o assassino, e ele não ficou surpreso ao ver os olhos do velho pasha se estreitarem suspeitosamente. — Chame de lealdade, chame de dívida paga — continuou Entreri, e ele estava sendo sincero, sobre o aviso, pelo menos — você não sabe de tudo, e seus tenentes não me vencerão.

— Sempre confiante — disse o pasha com outra risada cheia de catarro.

— E nunca errado — acrescentou Entreri, e ele baixou a ponta de seu chapéu e caminhou para trás do biombo, de volta ao portal dimensional à espera.



— Vocês montaram todas as defesas? — perguntou Pasha Basadoni, genuinamente preocupado, porque ele sabia o bastante sobre Artemis Entreri para levar o aviso do assassino a sério. Assim que Entreri o deixou, Basadoni reuniu seus tenentes. Ele não contou sobre seu visitante, mas ele queria garantir

que estavam prontos. O momento estava próximo, muito próximo.

Sharlotta, Mão e Gordeon todos assentiram, de forma um tanto condescendente, como Basadoni não deixou de notar.

— Eles virão hoje à noite — anunciou ele. Antes que qualquer um dos três pudesse perguntar de onde ele havia tirado aquela informação, ele acrescentou. — Eu posso sentir os olhos deles sobre nós.

— É claro, meu Pasha — ronronou Sharlotta, se abaixando para beijar a testa de Basadoni.

Basadoni riu dela e riu ainda mais alto quando um guarda gritou do corredor que a casa havia sido invadida.

— No porão! — gritou o homem. — Dos esgotos!

— A guilda dos homens-ratos? — perguntou Kadran Gordeon, incrédulo. — Domo Quillilo nos garantiu que ele não iria...

— Domo Quillilo ficou fora do caminho de Entreri, então — interrompeu Basadoni.

— Entreri não veio sozinho — raciocinou Kadran.

— Então ele não vai morrer sozinho — disse Sharlotta, parecendo não estar nada preocupada. — Uma pena.

Kadran assentiu, sacou sua espada e se virou para sair. Basadoni, com grande esforço, agarrou o braço dele.

— Entreri não virá junto com seus aliados — avisou ele. — E irá atrás de você.

— Melhor para mim, então — rosnou Kadran em resposta. — Vá e lidere nossas defesas — disse ele para Mão. — E, quando Entreri estiver morto, eu trarei a cabeça dele para você, e assim a mostraremos a todos que foram estúpidos o bastante para se juntar a ele.

Mão mal saiu do cômodo quando quase foi atropelado por um soldado subindo dos porões.

— Kobolds! — gritou o homem, com a expressão mostrando que ele mal acreditava naquilo. — Os aliados de Entreri são kobolds.

— Vá na frente, então — disse Mão, muito mais confiante. Contra o poder da casa da guilda, com dois magos e duzentos soldados, kobolds — mesmo se viessem aos milhares — não seriam mais do que uma pequena inconveniência.

No quarto, os outros dois tenentes ouviram a afirmação e se entreolharam em descrença, então abriram sorrisos largos.

Pasha Basadoni, deitado na cama e os observando, não compartilhou daquela alegria. Entreri estava aprontando algo, ele sabia, algo grande, e os kobolds definitivamente não seriam a pior parte.



Kobolds, de fato, foram a primeira onda de ataques à casa da guilda

Basadoni, vindos dos esgotos nos quais homens-ratos assustados, que — seguindo seu acordo com Entreri —, ficaram escondidos nas sombras, fora do caminho. Jarlaxle havia trazido um número considerável das criaturas fedorentas com ele de Menzoberranzan. Bregan D'aerthe se localizava primariamente ao longo da borda do grande Fosso das Garras, que dividia a cidade drow, e lá os kobolds se reproduziam aos montes, com milhares e milhares deles naquela região. Trezentos haviam acompanhado os quarenta drow a Porto Calim, e eles agora lideravam a investida, correndo descontroladamente por todos os corredores mais baixos da casa da guilda, acionando armadilhas, tanto mecânicas quanto mágicas, e marcando a localização dos soldados Basadoni.

Por trás deles, vinha a horda de drow, silenciosa como a morte.

Kimmuriel Oblodra, Jarlaxle e Entreri subiam um corredor inclinado, flanqueado por quatro guerreiros drow portando bestas de mão prontas com virotes envenenados. Mais à frente o corredor se abria em uma sala ampla, e um grupo de kobolds se atrapalhava, perseguidos por três arqueiros.

As bestas foram acionadas e os três arqueiros tropeçaram, se balançaram e caíram no chão, adormecidos.

Uma explosão ao lado fez os kobolds, que já estavam na metade do número anterior, se atrapalharem para voltar por onde vieram.

— Não foi uma explosão mágica — comentou Kimmuriel.

Jarlaxle mandou uma dupla de seus soldados para irem para o outro lado, flanqueando a posição dos humanos. Kimmuriel tomou uma rota mais direta, abrindo uma porta dimensional diagonalmente para o outro lado do piso amplo até a extremidade aberta do corredor do qual a explosão veio. Assim que a porta apareceu, levando a outro corredor longo e descendente, ele e Entreri viram os bombardeiros. Havia um grupo de homens agitado por trás de uma barricada, flanqueado por vários barris grandes.

— Elfo drow! — gritou um dos homens, apontando para a porta aberta. Kimmuriel ficou do outro lado do espaço dimensional por trás da outra porta.

— Acende! Acende! — gritou outro homem. Um terceiro levou uma tocha para acender o trapo longo dependurado no topo de um barril.

Kimmuriel se concentrou novamente, se focando no barril na energia latente dentro das tábuas de madeira. Ele tocou aquela energia, a estimulando. Antes que os homens pudessem começar a rolar o barril de trás da barricada, ele se desfez, então explodiu novamente quando o pavio ardente atingiu o óleo.

Um homem em chamas tropeçou para fora da barricada, rolando freneticamente corredor abaixo, tentando apagar as chamas. Um segundo, menos ferido, cambaleou para além da mesma barricada, e um dos soldados drow restantes lançou um virote de sua besta de mão diretamente em seu rosto.

Kimmuriel desfez a porta dimensional — era melhor para atravessar a sala — e o grupo partiu, passando pelo corpo em chamas e o homem muito ferido adormecido e pela terceira vítima da explosão, morta, encolhida em posição fetal no canto de um pequeno cubículo, então desceram uma passagem lateral.

Encontraram mais três homens, dois adormecidos e um morto diante dos pés dos outros dois soldados que Jarlaxle havia enviado para flanquear.

Eles seguiram pelos andares mais baixos, com os drow desfazendo todos os obstáculos. Jarlaxle havia levado apenas seus melhores guerreiros consigo para a superfície: drow renegados, sem casa, que já pertenceram a casas nobres, que haviam treinado por décadas, séculos, até, exatamente para esse tipo de combate em espaços apertados, de sala a sala, de corredor a corredor. Uma brigada de cavaleiros em cota de malha e com apoio mágico poderia ser um inimigo crível para os elfos drow em um campo de batalha aberto. Esses valentões de rua, porém, com suas pequenas adagas, espadas curtas e magias menores, e sem conhecimento prévio do inimigo que os atacaria, caíram sistematicamente para o bando de Jarlaxle, que se movia de forma constante. Os homens de Basadoni perdiam posição após posição, recuando cada vez mais alto na casa da guilda propriamente dita.

Jarlaxle encontrou Rai'gy Bondalek e meia dúzia de guerreiros se movendo ao longo do andar da casa da guilda que ficava ao nível da rua.

— Eles tinham dois magos — explicou o mago-clérigo. — Eu os pus em um globo de silêncio e...

— Por favor, diga que você não os destruiu — disse o líder mercenário, que conhecia bem o valor de magos.

— Os acertamos com dardos — explicou Rai'gy. — Mas um deles tinha uma magia de pele de pedra e precisou ser destruído.

Jarlaxle podia aceitar isso.

— Termine o que veio fazer — disse ele para Rai'gy. — Vou levar Entreri para reivindicar sua posição nas salas mais ao alto.

— E ele? — perguntou Rai'gy de forma azeda, gesticulando na direção de Kimmuriel. Sabendo do segredo deles, Jarlaxle escondeu seu sorriso.

— Lidere o caminho — instruiu a Entreri.

Eles encontraram outro grupo de soldados fortemente armados, mas Jarlaxle usou uma de suas muitas varinhas para prendê-los todos em bolhas de gosma. Outro conseguiu escapar — ou teria escapado, exceto pelo fato de que Artemis Entreri conhecia bem as táticas desses homens. Ele viu a sombra aumentando contra a parede e guiou bem o tiro.



Os olhos de Kadran se arregalaram quando Mão tropeçou no quarto, arfando e segurando seu quadril.

— Elfos drow — explicou o homem, caindo nos braços do seu camarada. — Entreri. O desgraçado trouxe drow!

Mão escorregou no chão, adormecido.

Kadran Gordeon o deixou cair e correu pela porta dos fundos do quarto,

através do salão de baile do segundo andar, e subindo a escadaria longa e curva.

Entreri e seus amigos notaram cada movimento.

— É ele? — perguntou Jarlaxle.

Entreri assentiu.

— Eu vou matá-lo — prometeu Entreri, mas Jarlaxle agarrou seu ombro. Entreri se virou para ver o mercenário olhando para Kimmuriel de forma astuta.

— Você gostaria de humilhar o homem por completo? — perguntou Jarlaxle. Antes que Entreri pudesse responder, Kimmuriel se posicionou logo diante dele.

— Junte-se a mim — disse o psionista drow, levantando seus dedos até a testa de Entreri.

O assassino, sempre cuidadoso, afastou a mão que se estendia na sua direção.

Kimmuriel tentou explicar, mas Entreri sabia apenas o básico da língua drow, não as sutilezas. As palavras do psionista soaram mais como a união de amantes do que qualquer outra coisa. Frustrado, Kimmuriel se virou para Jarlaxle e começou a falar tão rápido que parecia a Entreri que ele estava pronunciando uma única palavra extremamente longa.

— Ele tem um truque que você pode usar — explicou Jarlaxle na língua comum da superfície. — Ele quer entrar na sua mente, mas por pouco tempo, para levantar uma barreira cinética e te mostrar como mantê-la.

— Uma barreira cinética — perguntou o mercenário, confuso.

— Confie nele só dessa vez — pediu Jarlaxle. — Kimmuriel Oblodra está entre os maiores praticantes da rara e poderosa magia psiônica, e é tão habilidoso nela que frequentemente pode emprestar seu poder a outro, ainda que por pouco tempo.

— Ele vai me ensinar? — perguntou Entreri de forma cética. Kimmuriel riu da ideia absurda.

— A magia mental é um dom, e um dom raro, não uma lição a ser ensinada — explicou Jarlaxle. — Mas Kimmuriel pode te emprestar um pouco de poder, o bastante para humilhar Kadrán Gordeon.

A expressão de Entreri mostrava que ele não tinha muita certeza quanto a isso.

— Nós poderíamos te matar a qualquer momento por meios mais convencionais se quiséssemos — Jarlaxle o lembrou.

Ele assentiu a Kimmuriel e Artemis Entreri não recuou.

Então Entreri teve sua primeira compreensão pessoal de psionismo e subiu a escadaria sem medo. Do outro lado, um arqueiro disparou, e Entreri recebeu a flecha direto nas costas — ou teria recebido, exceto que a barreira cinética parou a flecha, absorvendo completamente sua energia.



Sharlotta ouviu a confusão nas salas exteriores do complexo e percebeu que

Gordeon havia retornado. Ela ainda não tinha ideia da debandada nos corredores mais baixos, porém, e então decidiu se mover rapidamente e usar bem essa oportunidade. De uma das mangas longas de seu belo vestido, ela sacou uma faca estreita, se movendo com propósito até a porta que levaria a uma sala maior, com a porta de Pasha Basadoni do outro lado. Finalmente, se livraria do homem, e pareceria que Entreri ou outro de seus associados havia cometido o assassinato.

Sharlotta fez uma pausa à porta, ouvindo outro som de batida e o som de passos em corrida. Gordeon estava em movimento, assim como outra pessoa. Será que Entreri havia chegado àquele andar?

O pensamento a assustou, mas não a dissuadiu. Havia outros caminhos, mais secretos, embora a rota fosse mais longa. Ela foi até o fundo de seu quarto, removeu um livro específico de sua estante, então seguiu pelo corredor que se abriu por trás dela.



Entreri alcançou Gordeon logo depois em um complexo de várias salas pequenas. O homem correu para o lado, já movendo sua espada. Ele havia acertado Entreri pelo menos uma dezena de vezes e o assassino, focando seus pensamentos com uma concentração suprema, sequer tentou bloquear. Em vez disso, ele só os recebeu e roubou sua energia, sentindo o poder crescendo, fervilhando dentro dele. Com os olhos arregalados e a boca aberta, Kadran Gordeon recuou.

— Que tipo de demônio é você? — ofegou o homem, caindo para trás por uma porta até o cômodo onde Sharlotta, com uma pequena adaga em sua mão, havia acabado de surgir por outra passagem secreta, de pé contra uma parede ao lado da cama de Pasha Basadoni.

Entreri, repleto de confiança, caminhou para dentro.

E novamente surgiu Gordeon, cortando com sua espada. Dessa vez Entreri sacou a espada que Jarlaxle o dera e contra-atacou, bloqueando cada golpe com perfeição. Ele sentiu sua concentração diminuindo e soube que teria que reagir logo ou ser consumido pela energia acumulada, então, quando Gordeon veio com um corte lateral, Entreri afundou a ponta de sua lâmina abaixo do ângulo do corte, então a subiu acima de sua cabeça rapidamente, se pondo abaixo dela, girando e movendo sua espada ao redor. Ele desequilibrou Gordeon e se chocou contra o homem, o derrubando no chão e indo sobre ele, com uma arma prendendo a outra.



Sharlotta levantou seu braço para jogar sua faca em Basadoni, mas então se

moveu, vendo o alvo tentador demais das costas de Artemis Entreri enquanto o homem descia sobre Kadrán Gordeon.

Porém ela se mexeu novamente quando viu outra forma mais escura adentrar o quarto. Preparou-se para lançar, mas o drow foi mais rápido. Uma adaga atravessou o pulso dela, prendendo seu braço a uma parede. Outra adaga se prendeu na parede à direita de sua cabeça, então mais outra se prendeu à esquerda. Outra passou de raspão na lateral de seu peito, e então mais outra, enquanto Jarlaxle movia seus braços rapidamente, mandando um fluxo aparentemente infinito de metal na direção dela.

Gordeon socou Entreri no rosto. Aquilo também foi absorvido.

— Estou cansado de sua tolice — disse Entreri, pondo sua mão sobre o peito de Gordeon, ignorando a mão livre do homem que lançava soco atrás de soco em seu rosto.

Com um pensamento, Entreri liberou a energia, toda ela, a flecha, os vários golpes de espada, os vários socos. Ele afundou a mão no peito de Gordeon, derretendo a pele e costelas abaixo dela. Uma fonte de sangue irrompeu, esguichando e caindo novamente na expressão surpresa de Gordeon, enchendo sua boca enquanto ele tentava gritar de horror.

E então ele estava morto.

Entreri se levantou e viu Sharlotta de pé contra a parede, com as mãos levantadas — uma delas presa contra a parede — de frente para Jarlaxle, que tinha mais uma adaga em prontidão. Vários outros drow, incluindo Kimmuriel e Rai'gy, entraram no quarto atrás de seu líder. O assassino se pôs rapidamente entre ela e Basadoni, notando a adaga que Sharlotta havia obviamente deixado cair no chão logo ao lado da cama. Ele virou seu olhar astuto na direção da mulher perigosa.

— Parece que eu cheguei bem a tempo, Pasha — explicou Entreri, pegando a arma. — Sharlotta, achando que a casa da guilda estava segura, aparentemente decidiu usar a batalha em seu favor, finalmente se livrando de você.

Tanto Entreri quanto Basadoni olharam para Sharlotta. Ela ficou impassível, obviamente pega, embora finalmente tenha conseguido tirar o material de sua manga da adaga.

— Ela não sabia a verdade sobre os inimigos dela — explicou Jarlaxle. Entreri olhou para ele e assentiu. Todos os drow deram um passo atrás, permitindo que o assassino tivesse seu momento.

— Será que eu deveria matá-la? — perguntou Entreri a Basadoni.

— Por que está pedindo minha permissão? — respondeu o pasha, obviamente nada satisfeito. — Então isso é coisa sua? Você trouxe drow até minha casa?

— Fiz o que eu precisava para sobreviver — respondeu Entreri. — A maior parte da casa sobreviveu. Neutralizados, mas não mortos. Kadrán Gordeon está morto: eu nunca poderia confiar naquele lá, mas Mão está vivo. E então seguiremos com a mesma configuração de antes, com três tenentes e um mestre

da guilda — ele olhou para Jarlaxle, depois tornou a olhar para Sharlotta. — É claro, meu amigo Jarlaxle também deseja a posição de tenente — disse ele. — Uma merecida, e isso eu não posso negar.

Sharlotta se tensionou, esperando então morrer, porque ela conseguia fazer contas simples.

De fato, Entreri originalmente tinha a intenção de matá-la, mas, quando olhou de novo para Basadoni, velho e frágil, uma sombra de sua antiga glória, ele mudou a direção de sua espada e atravessou o coração de Pasha Basadoni em vez disso.

— Três tenentes — disse ele para Sharlotta, que estava chocada. — Mão, Jarlaxle e você.

— Então Entreri é o mestre da guilda — destacou a mulher com um sorriso torto. — Você disse que não podia confiar em Kadran Gordeon, e, mesmo assim, reconhece que sou mais honorável — disse ela de forma sedutora, dando um passo à frente.

A espada de Entreri se estendeu novamente rápida demais para que ela notasse, com sua ponta parando contra a carne macia de sua garganta.

— Confiar em você? — negou o assassino. — Não, mas também não temo você. Obedeça, e viverá. — ele mudou o ângulo de sua lâmina sutilmente para que ela se prendesse sobre o queixo dela, e fez um pequeno corte ali. — Obedeça à risca — avisou ele. — Caso contrário, vou tirar esse seu rosto bonito de você, um corte de cada vez.

Entreri se virou para Jarlaxle.

— A casa ficará segura em menos de uma hora — o drow garantiu a ele. — Então você e seus tenentes humanos podem decidir os destinos daqueles que foram pegos e espalhar pelas ruas o que você preferir que seja dito de você como mestre de guilda.

Entreri acreditou que esse momento traria alguma satisfação. Ele estava feliz que Kadran Gordeon estava morto e feliz que aquele velho miserável tenha tido um descanso merecido.

— Como desejar, meu pasha — ronronou Sharlotta ao lado. O título fez o estômago dele se revirar.

CAPÍTULO 17



Exorcisando demônios

Havia de fato algo atraente no combate, na sensação de superioridade e no elemento de controle. Entre o fato de as lutas não serem letais — embora muitos clientes ficassem bastante feridos — e as bebidas amorteciam a consciência, nenhuma culpa acompanhava cada soco trovejante.

Apenas satisfação e controle, sensações há muito ausentes. Se houvesse parado para pensar sobre isso, Wulfgar poderia ter percebido que estava substituindo cada novo desafiante por um nêmesis em particular, um que ele não poderia derrotar sozinho, um que o atormentara por todos aqueles anos. Ele não perdia tempo com reflexões, porém. Ele apenas apreciava a sensação de seu punho se chocando contra o peito do último cliente problemático, lançando o homem alto e esguio para trás em uma sequência de passos meio-salto, meio-tropeço para finalmente cair para trás sobre um banco a seis metros do bárbaro.

Wulfgar se aproximou metodicamente, agarrando o homem socado pelo colarinho — arrancando vários pelos do peito dele no processo — e pela virilha — também arrancando pelos. Com um impulso, o bárbaro levantou o homem na horizontal até a altura de sua cintura. Então, com um movimento rápido, o elevou bem acima de sua cabeça.

— Eu acabei de consertar aquela janela — disse Arumn Gardbico de forma seca, impotente, ao perceber onde o bárbaro estava mirando.

O homem voou através dela e caiu quicando do outro lado da Rua da Meia-Lua.

— Conserta de novo — respondeu Wulfgar, lançando um olhar na direção de Arumn que o taverneiro não ousou questionar.

Arumn só sacudiu a cabeça e voltou a limpar o balcão, lembrando a si mesmo que, ao manter uma ordem tão absoluta no lugar, Wulfgar estava atraindo clientes — muitos clientes. As pessoas agora vinham buscando um porto seguro para passar as horas da noite e também havia aqueles interessados nas exhibições incríveis de força. Eles vinham ou como desafiantes ao bárbaro poderoso ou, mais frequentemente, apenas como espectadores. Nunca a Cutelo teve tantos clientes, e nunca os bolsos de Arumn Gardbico estiveram tão cheios. Mas estariam muito mais cheios, ele sabia, se não tivesse que ficar sempre consertando o lugar.

— Ele não deveria ter feito aquilo — um homem perto do bar comentou

com Arumn. — Esse que ele jogou é Rossie Doone, um soldado.

— Não tem nenhum uniforme — comentou Arumn.

— Veio de forma não oficial. Queria ver esse valentão Wulfgar.

— E viu — respondeu Arumn no mesmo tom seco e resignado.

— E vai ver de novo — prometeu o homem. — Só que acompanhado na próxima.

Arumn suspirou e sacudiu a cabeça, não por temer por Wulfgar, mas por causa dos gastos que imaginava que teria se um grupo inteiro de soldados viesse lutar contra o bárbaro.

Wulfgar passou aquela noite — metade da noite — no quarto de Delly Curtie novamente, levando consigo uma garrafa do bar, e então carregando mais outra no caminho de volta. Ele desceu às docas e se sentou na beirada de um longo píer, olhando os reflexos aumentarem na água à medida que o sol nascia por trás dele.



Josi Poças foi o primeiro a vê-los entrando na Cutelo na noite seguinte, meia dúzia de homens mal-encarados incluindo aquele que o cliente havia identificado como Rossie Doone. Eles foram para os fundos da taverna, expulsando vários clientes de suas mesas e então juntando três bancos para que todos pudessem sentar lado a lado com as costas contra a parede.

— Lua cheia hoje — comentou Josi.

Arumn sabia o que isso queria dizer. Sempre que a lua estava cheia, a multidão estava mais desordeira. E que multidão havia se reunido naquela noite, com todo o tipo de renegado e valentão que Arumn poderia imaginar.

— Foi o assunto das ruas o dia todo — disse Josi baixinho.

— A lua? — perguntou Arumn.

— Não a lua — respondeu Josi. — Wulfgar e aquele tal de Rossie. Todo mundo tem falado de uma briga chegando.

— Seis contra um — comentou Arumn.

— Coitados dos soldados — disse Josi com uma risadinha.

Arumn fez um sinal com a cabeça para o lado na direção de Wulfgar, que, sentado com uma caneca repleta de espuma, parecia bem ciente do grupo que havia acabado de entrar. A expressão no rosto do bárbaro, tão calma, porém tão fria, fez com que Arumn tivesse calafrios. Aquela seria uma longa noite.



Do outro lado do salão, no canto oposto aos seis soldados, outro homem, silencioso e discreto, também prestava atenção à tensão e aos aguardados

combatentes com bastante interesse. O nome do homem era bem conhecido nas ruas de Luskan, embora seu rosto não fosse. Ele era um caçador das sombras por profissão, um homem envelopado em segredos, mas também um homem cuja reputação fazia os maiores valentões estremeceram.

Morik, o Renegado, tinha ouvido bastante sobre o novo braço forte de Arumn Garbico — até demais, na verdade. Histórias consecutivas chegaram até ele sobre os feitos incríveis de força do homem. Sobre como fora atingido direto no rosto por um tacape pesado e havia ignorado praticamente sem se importar. Sobre como ele havia levantado dois homens, chocado suas cabeças uma contra a outra e, então, lançado ambos simultaneamente através de paredes opostas da taverna. Como ele havia lançado um homem na rua, então corrido e bloqueado dois cavalos com apenas seu peito para evitar que a carroça atropelasse o bêbado caído...

Morik vivera o bastante entre o povo das ruas para entender as baboseiras exageradas na maioria daquelas histórias. Cada contador de histórias tentava superar o anterior. Mas ele não podia negar a estatura impressionante desse tal Wulfgar. Nem podia negar os diversos ferimentos visíveis na cabeça de Rossie Doone, um soldado que Morik conhecia bem e a quem ele sempre respeitara como um combatente competente.

Claro que Morik, sempre atento ao que diziam nas ruas e becos, ouvira sobre a intenção de Rossie de voltar com seus amigos e ter sua revanche. Claro que Morik também ouvira falar da intenção de outras pessoas em colocar esse forasteiro de volta ao seu lugar. Então, Morik viera para observar, e nada mais, para medir esse homem do norte imenso, para ver se ele tinha a força, as habilidades e o temperamento para sobreviver e se tornar uma ameaça real. Sem jamais tirar os olhos de Wulfgar, o homem silencioso bebericou seu vinho e aguardou.



Assim que ele viu Delly se aproximar dos seis homens, Wulfgar esvaziou sua cerveja em um só gole e apertou sua mão na mesa. Ele já sabia o que iria acontecer, e o quão previsível era, quando um dos companheiros de Rossie Doone estendeu a mão e agarrou a nádega de Delly enquanto ela passava por eles. Wulfgar chegou em um instante, aparecendo bem diante do perpetrador, e bem ao lado de Delly.

— Ah, não foi nada — disse a mulher, afastando Wulfgar. Ele a agarrou pelos ombros, a levantou e se virou, a pousando logo atrás de si. Ele tornou a se virar, encarando o perpetrador, então para Rossie Doone, o verdadeiro responsável.

Rossie continuou sentado, até mesmo rindo, parecendo completamente relaxado com três guerreiros grandões à sua direita e mais dois à esquerda.

— Um pouco de diversão — afirmou Wulfgar. — Uma bandagem para

cobrir suas feridas, sendo a mais profunda, seu orgulho.

Rossie parou de rir e encarou o homem intensamente.

— Ainda não consertamos a janela — disse Wulfgar. — Você prefere sair por aquela rota outra vez?

O homem ao lado de Rossie se eriçou, mas Rossie o segurou.

— Na verdade, homem do norte, eu prefiro ficar — respondeu. — Por mim, parece que você é quem deveria sair.

Wulfgar sequer piscou.

— Vou pedir pela segunda e última vez para que saia sem ser levado — disse ele.

O homem mais distante de Rossie, à esquerda de Wulfgar, se levantou e se alongou languidamente:

— Acho que vou pegar uma bebida — disse ele calmamente ao homem sentado ao lado dele, e então, como se estivesse indo para o bar, deu um passo na direção de Wulfgar.

O bárbaro, um veterano experiente em brigas de bar, já imaginou o que aconteceria. Ele entendeu que o homem o agarraria para segurá-lo e deixá-lo mais lento para Rossie e os outros poderem o espancar. Ele manteve seu foco aparente em Rossie e aguardou. Então, quando o homem veio a uma distância de dois passos e suas mãos começaram a se mexer para agarrar Wulfgar, o bárbaro girou de repente, pisando dentro do alcance de seu oponente. O bárbaro contraiu os músculos das costas, lançando sua testa no rosto do homem, esmagando o nariz dele e o fazendo cambalear para trás.

Wulfgar tornou a se virar rapidamente, com o punho em prontidão, e acertou Rossie na mandíbula quando ele começou a se levantar, fazendo o homem tornar a se chocar contra a parede. Sem desacelerar, Wulfgar agarrou Rossie, que estava paralisado, pelos ombros e o puxou com força para o lado, o virando para a esquerda para aparar a aproximação iminente dos dois homens que continuavam ali. Então, o bárbaro girou novamente, rosnando, com os punhos a toda, para trocar socos fortes com os dois homens saltando até ele daquela direção.

Um joelho subiu na direção de sua virilha, mas Wulfgar percebeu o movimento e reagiu bem rápido. Ele puxou sua perna para dentro para aparar o golpe com a coxa, então segurou o homem por sob a perna dobrada. O soldado que tentou dar a joelhada instintivamente se agarrou a Wulfgar, segurando em seu ombro e cabelo, tentando usá-lo para se equilibrar. Mas o bárbaro poderoso, simplesmente forte demais, continuou, o erguendo e jogando sobre o ombro, se virando para parar novamente o ataque dos dois homens vindo por trás dele.

O movimento custou a Wulfgar vários socos vindos do homem que estivera de pé ao lado do último míssil humano. Wulfgar os aceitou estoicamente, mal parecendo se importar. Ele voltou com tudo, com as pernas contraídas, para enfiar quem o socou através da parede, o segurando com firmeza.

O soldado desesperado se agarrou com toda a sua força, e os amigos do homem se aproximaram rapidamente por trás. Um rosnado, uma contorção e um

soco paralisante extraíram Wulfgar da prisão dos braços do homem. Ele recuou, se afastando da parede e dos perseguidores, desviando por instinto de um soco enquanto recuava e agarrando uma mesa pela perna.

Wulfgar tornou a girar na direção do grupo, e parou o impulso do giro da mesa tão subitamente que ela se quebrou. O tampo da mesa voou até o peito do homem mais próximo, deixando Wulfgar parado com um pé de mesa de madeira na mão, como um tacape improvisado que ele não perdeu tempo em usar. O bárbaro o usou para bater por baixo da mesa nas pernas expostas do homem que havia acabado de atingir com o tampo, quebrando a lateral do joelho do soldado por duas vezes seguidas. O homem uivou de dor e jogou a mesa de volta em Wulfgar, mas ele aceitou o golpe com apenas um dar de ombros, se concentrando em mover o tacape e acertar o homem no olho com a parte estreita em vez disso.

Um giro de noventa graus seguido de outro golpe acertou outra pancada na lateral da cabeça, quebrando o tacape improvisado e fazendo o atacante de Wulfgar cair no chão como um saco de batata. Wulfgar correu por cima dele quando ele caiu — entendia que a mobilidade era sua única defesa contra tantos. Ele se chocou contra o próximo homem na fila, o arrastando por metade do salão para chocá-lo contra uma parede, uma jornada que acabou com uma saraivada de socos dadas por ambos. Wulfgar recebeu uma dezena de golpes, e deu mais ou menos a mesma quantidade, mas os dele eram de longe os mais fortes, e o homem, tonto e derrotado, desabou no chão — ou teria desabado, se Wulfgar não o tivesse segurado antes que ele terminasse de cair. O bárbaro se virou rapidamente e jogou o seu míssil humano mais recente, fazendo com que caísse girando baixo na altura dos calcanhares de seu perseguidor mais próximo, que tropeçou de frente, estendendo os braços para se segurar ao bárbaro. Wulfgar, no meio da ação, usando o impulso daquele giro, mergulhou para a frente, com um soco liderando o movimento, acertando bem entre aqueles braços. Sua força combinou com o impulso do homem que tropeçava, e ele sentiu seu punho afundar no rosto dele, fazendo sua cabeça ricochetear violentamente para trás.

Aquele homem, também, foi derrubado com tudo.

Wulfgar se levantou, encarando Rossie e seu único aliado de pé, que tinha sangue escorrendo livremente pelo nariz. Outro homem, com a mão em seu olho ferido, tentou ir para o lado deles, mas seu joelho quebrado não conseguiu suportar seu peso. Ele cambaleou até o lado, se chocou contra uma parede e se deixou afundar ali em uma posição sentada.

Em seu primeiro ataque realmente coordenado desde o começo do caos, Rossie e seu companheiro se aproximaram lentamente e então saltaram sobre Wulfgar, na intenção de derrubá-lo. Mas, embora ambos fossem grandes, Wulfgar não caiu — sequer tropeçou. O bárbaro os pegou no meio do salto e manteve sua base. A forma como se sacudiu fez com que ambos se segurassem com firmeza para não cair. Rossie escapou e Wulfgar conseguiu segurar o outro com ambos os braços, arrastando o homem horizontalmente na frente de Rossie. Os braços se sacudiam acima da cabeça de Wulfgar, mas o ângulo do ataque estava errado, e os golpes não foram eficazes.

Wulfgar rugiu novamente e mordeu com força a barriga do homem, então começou a correr cegamente pela taverna. Medindo a distância, ele abaixou a cabeça no último minuto para alinhar os músculos poderosos de seu pescoço, então se chocou com tudo contra a parede. Quicando de volta, agarrou o homem com apenas um braço, preso abaixo do ombro, e o segurou por tempo o suficiente para que o homem conseguisse colocar os pés no chão. O homem ficou ali, contra a parede, olhando confuso para Wulfgar, que recuou alguns passos. Então, os olhos do soldado se arregalaram quando o bárbaro imenso se virou de novo para ele, rugiu e tornou a correr, abaixando o ombro enquanto se aproximava.

O homem levantou os braços, mas isso não importava, porque o ombro de Wulfgar o jogou contra a parede de madeira — através da parede de madeira, na verdade, pois foi arrebatada. Mais alto que a madeira se quebrando foi o som de um gemido e um suspiro resignado vindo de Arumn Gardbico.

Wulfgar recuou mais uma vez, mas se inclinou de forma imediata, se chocando à direita e à esquerda repetidamente, com cada golpe trovejante afundando mais o homem na parede. O pobre homem, desmoralizado e ensanguentado, com farpas espalhadas pelas costas, o nariz quebrado e sentindo metade do corpo igualmente quebrada, levantou um braço inútil para mostrar que já era o suficiente.

Wulfgar se chocou mais uma vez contra ele, depois deu um gancho esquerdo cruel que estilhaçou sua mandíbula, o fazendo apagar. Ele teria caído, não fosse a parede quebrada o manter no lugar.

Wulfgar sequer notou, porque havia se virado para encarar Rossie, o único inimigo ainda capaz de lutar. Um dos outros, o homem com quem Wulfgar havia trocado socos contra a parede, se arrastava de quatro, como se sequer soubesse onde estava. O outro, com um corte grande na lateral da cabeça pelo golpe do tacape, continuava tentando se levantar e continuava caindo, enquanto um terceiro ainda estava sentado contra a parede, agarrando seu olho destruído e joelho quebrado. O quarto companheiro de Rossie, o que o bárbaro havia atingido com o único soco devastador, estava completamente imóvel sem nenhum sinal de consciência.

— Junte seus amigos e vá embora — Wulfgar, cansado, ofereceu a Rossie. — E não volte mais.

Em resposta, o homem ultrajado foi até a bota e sacou uma faca longa.

— Mas eu quero brincar — disse Rossie de forma cruel, dando um passo à frente.

— Wulfgar! — veio o grito de Delly do outro lado, por trás do bar, e tanto Wulfgar quanto Rossie se viraram para ver a mulher lançando Presa de Égide em direção a seu amigo, embora não conseguisse sequer lançar o martelo a até meio caminho.

Isso não importou muito, porém, porque Wulfgar estendeu o braço na direção do martelo e, mentalmente, chamou por sua arma.

O martelo desapareceu, então reapareceu na mão do bárbaro.

— Eu também — disse Wulfgar a um Rossie chocado e horrorizado. Para enfatizar sua afirmação, ele girou Presa de Égide, usando um braço, por trás de si. O martelo atingiu e destruiu uma viga, o que arrancou outro gemido desesperado de Arumn. Rossie, com sua expressão ansiosa há muito desaparecida, olhou ao redor e recuou como um animal acuado. Ele queria escapar, queria achar alguma forma de fugir — isso era evidente para todos no salão.

Então a porta se abriu com um estrondo, fazendo todos — os que estavam em condições de se mexer, pelo menos — olharem para ela, Rossie Doone e Wulfgar inclusos. E então o maior humano, se é que era humano, que Wulfgar já vira entrou no local. Ele era um homem gigante, mais alto que Wulfgar em pelo menos trinta centímetros, e quase tão largo, pesando pelo menos duas vezes os cento e cinquenta quilos do bárbaro. Ainda mais impressionante era o fato de que quase nenhum pedaço do gigante se balançou quando ele entrou com tudo. Ele parecia ser composto apenas de músculos, cartilagem e ossos.

Ele parou dentro da taverna, de repente silenciosa, virando sua cabeça imensa lentamente para observar o lugar. Seu olhar finalmente pousou em Wulfgar. Ele tirou lentamente os braços de dentro das dobras frontais de sua capa para revelar que possuía uma corrente pesada em uma mão e um tacape com cravos em outra.

— Tá cansado demais pra brigar comigo, Wulfgar, o defunto? — perguntou Quebra-Toco, cuspido a cada palavra. Ele terminou com um rosnado, então lançou seu braço à frente, mostrando sua força, o que fez com que a corrente se chocasse contra o tampo da mesa mais próxima e a quebrando quase perfeitamente ao meio. Os três clientes naquela mesa específica não saíram correndo. Eles sequer ousaram se mexer.

Um sorriso se alargou no rosto de Wulfgar. Ele lançou Presa de Égide para o alto em um único giro e o pegou novamente pelo cabo.

Arumn Gardbico gemeu ainda mais alto. Seria uma noite bem cara.

Rossie Doone e seus amigos que ainda conseguiam se mexer tropeçaram pelo salão, fora do perigo, deixando o caminho entre Wulfgar e Quebra-Toco livre.

Nas sombras do outro lado do salão, Morik, o Renegado, bebericou novamente de sua taça de vinho. Era a luta que ele viera assistir.

— Bom, você não respondeu — disse Quebra-Toco, batendo novamente com sua corrente. Dessa vez ela não bateu diretamente, mas se enrolou em uma perna da mesa caída. Então, após acertar a perna de um homem que estava sentado, sua ponta se prendeu na cadeira desse homem. Com um rugido, Quebra-Toco puxou a corrente novamente, fazendo a cadeira e a mesa voarem pelo salão e tombando o pobre cliente que estava sentado ali no chão.

— A educação e meu empregador exigem que eu dê a oportunidade de sair em silêncio — respondeu Wulfgar calmamente, recitando o lema de Arumn.

Então Quebra-Toco avançou: um monstro imenso, rosnando, um gigante enlouquecido. Sua corrente se sacudia para a frente e para trás, e seu tacape estava levantado, pronto para atacar.

Wulfgar percebeu que poderia ter derrubado o gigante logo com um bom lance de Presa de Égide antes que Quebra-Toco avançasse dois passos, mas ele deixou a criatura se aproximar, desfrutando do desafio. Para a surpresa de todos, ele soltou Presa de Égide no chão enquanto Quebra-Toco se aproximava. Quando a corrente voou na direção da cabeça dele, ele fez um agachamento súbito, mas manteve seu braço levantado verticalmente acima de sua cabeça.

A corrente se enrolou, e Wulfgar se agarrou a ela, dando um puxão forte que só aumentou a investida de Quebra-Toco. O gigante balançou seu tacape, mas já estava perto demais e continuava se aproximando. Wulfgar se abaixou mais ainda, empurrando seu ombro contra as pernas do homem. O impulso de Quebra-Toco fez com que ele caísse sobre as costas dobradas do bárbaro.

Incrível e, surpreendentemente, Wulfgar se levantou, levando Quebra-Toco sobre si. Então, fazendo todos que assistiam ofegar, ele dobrou rapidamente os joelhos e ajustou sua postura. Empurrando com toda a força, ele elevou Quebra-Toco acima de sua cabeça.

Antes que o homem gigante pudesse se mexer e golpear com seu tacape, Wulfgar correu na direção de onde Quebra-Toco havia começado a investir e, com um grande rugido, jogou o homem pela porta, a arrancando, junto com o batente, completamente e lançando o homem sobre uma pilha imensa de madeira do lado de fora da Cutelo. Com o braço ainda enrolado na corrente, Wulfgar deu um puxão forte que fez Quebra-Toco girar na pilha de madeira antes que ele largasse de vez daquela corrente.

O gigante teimoso se sacudiu, finalmente se libertando do monte de madeira. Ele se levantou rugindo, com o rosto e o pescoço cortado em diversos lugares, sacudindo ferozmente seu tacape.

— Dá meia volta e vai embora — avisou Wulfgar.

O bárbaro levou o braço para trás de si e, com um pensamento, trouxe Presa de Égide de volta à sua mão.

Se Quebra-Toco chegou a ouvir o aviso, não mostrou nenhum sinal. Ele bateu seu tacape contra o chão e avançou correndo e rosnando.

E então ele estava morto. Exatamente dessa forma, pego de surpresa quando o braço do bárbaro avançou, quando o martelo de guerra poderoso rodopiou — rápido demais para sua tentativa de defesa com o tacape —, e forte demais para o peito imenso de Quebra-Toco absorver o golpe.

Ele cambaleou para trás e caiu com um som que lembrava mais um sussurro do que um estrondo e ficou imóvel.

Quebra-Toco foi o primeiro homem que Wulfgar havia matado em seu período no bar de Arumn Gardbico, o primeiro homem assassinado na Cutelo em muitos, muitos meses na taverna. Delly e Josi, Rossie Doone e seus capangas, pareciam ter congelado em puro choque. O lugar ficou completamente silencioso.

Wulfgar, com Presa de Égide de volta à sua mão, se virou calmamente e caminhou até o bar, sem nem olhar para o perigoso Rossie Doone. Ele colocou

Presa de Égide sobre o bar diante de Arumn, indicando que o taverneiro deveria o recolocar nas prateleiras atrás do balcão, então comentou casualmente:

— Você deveria consertar logo a porta, Arumn, antes que alguém entre e roube sua mercadoria.

Então, como se nada tivesse acontecido, Wulfgar caminhou até o outro lado do salão, parecendo alheio ao silêncio e aos olhares de boca aberta que seguiam cada passo seu.

Arumn Gardbico sacudiu a cabeça e levantou o martelo de guerra, então parou quando uma figura sombria apareceu do outro lado dele.

— É um excelente guerreiro o que você tem aqui, Mestre Gardbico — disse o homem. Arumn reconheceu a voz, e os pelos em sua nuca se eriçaram. — E a Rua da Meia-Lua é um lugar melhor sem aquele valentão do Quebra-Toco andando por aí — continuou Morik. — Não vou lamentar a morte dele.

— Eu nunca pedi por nenhuma briga — disse Arumn. — Nem com Quebra-Toco, nem com você.

— Nem vai encontrar — garantiu Morik para o taverneiro enquanto Wulfgar, notando a conversa, apareceu ao lado do homem, assim como Josi Poças e Delly, embora eles mantivessem uma distância mais respeitável do homem perigoso. — Boa luta, Wulfgar, filho de Beornegar — disse Morik.

Ele deslizou um copo de bebida pelo bar para que ficasse diante de Wulfgar, que olhou para o copo, então de volta a Morik, suspeitando dele. Afinal, como Morik poderia saber o nome completo dele, um que ele não havia usado desde sua entrada em Luskan, uma que ele havia deixado bem para trás.

Delly se enfiou entre os dois, pedindo a Arumn que pegasse algumas bebidas para outros clientes, e, enquanto os dois continuavam se encarando, ela astutamente trocou a bebida que Morik havia colocado por uma em sua bandeja. Então ela saiu do caminho, passando para trás de Wulfgar, querendo a segurança de sua forma imensa entre ela e o homem perigoso.

— Nem vai encontrar — disse Morik novamente para Arumn. Ele tocou em sua testa em uma saudação e se afastou, saindo da Cutelo.

Wulfgar olhou para ele com curiosidade, reconhecendo o passo equilibrado de um guerreiro, então fez menção de segui-lo, parando apenas para esvaziar o copo.

— Morik, o Renegado — comentou Josi Poças para Arumn e Delly, indo para o outro lado do taverneiro. Tanto ele quanto Arumn perceberam que Delly estava com o copo que Morik havia oferecido a Wulfgar.

— E provavelmente isso mataria um minotauro relativamente grande — disse ela, indo até uma pia para jogar o líquido fora.

Apesar das afirmações de Morik, Arumn Gardbico não discordou. Wulfgar havia solidificado sua reputação uma centena de vezes essa noite, primeiro ao absolutamente humilhar Rossie Doone e seu grupo — eles não causariam mais problemas — e então por derrubar — e fácil demais — o guerreiro mais durão que a Rua da Meia-Lua havia visto em anos.

Mas com essa fama, vinha o perigo, todos os três sabiam. Estar sob o escrutínio de Morik, o Renegado, era estar na mira de suas armas mortais. Talvez o homem cumprisse sua promessa e mantivesse as coisas fora do radar por um tempo, mas, eventualmente, a reputação de Wulfgar logo se tornaria uma distração e depois, talvez, uma ameaça.

Wulfgar não parecia notar isso. Ele terminou seu trabalho da noite sem dizer praticamente mais nenhuma palavra, nem mesmo ao Rossie Doone e aos seus companheiros, que escolheram ficar — mais porque vários deles precisavam de uma bebida potente para aliviar a dor de seus ferimentos —, e sim silenciosamente. Então, como já havia se tornado sua rotina, ele pegou duas garrafas de destilado potente, pegou Delly pelo braço e se recolheu no quarto dela por metade da noite.

Quando aquela metade da noite se passou, ele, com a garrafa restante na mão, foi para as docas para assistir ao reflexo do nascer do sol.

Para desfrutar do presente, não se importar com o futuro e esquecer do passado.

CAPÍTULO 18



De diabretes e clérigos e uma grande empreitada

— Seus nomes e reputações os precederam — explicou o Capitão Vaines para Drizzt enquanto levava o drow e seus companheiros até a passarela de embarque.

Diante deles pairava a cidade de Portão de Baldur, a grande cidade portuária a meio caminho entre Águas Profundas e Porto Calim. Muitas estruturas ladeavam as áreas impressionantes das docas, de armazéns baixos a construções mais altas equipadas com armamentos e posições de vigia, dando a região uma sensação desnivelada e endentada.

— Meu tripulante teve pouca dificuldade em conseguir passagem em uma embarcação por rio — continuou Vaines.

— Grupo sagaz esse que aceitou um drow — disse Bruenor de forma seca.

— Menos ainda por aceitarem um anão — respondeu Drizzt sem a menor hesitação.

— O capitão e a tripulação são anões. — explicou Vaines. Essa afirmação fez Drizzt gemer e Bruenor rir. — Capitão Tranco Soca-Trovão e seu irmão, Donat, junto com seus dois primos de quarto grau por parte de mãe.

— Você os conhece bem — comentou Cattibrie.

— Quem encontra Tranco, também encontra sua tripulação, e eles são um quarteto difícil de se esquecer — disse Vaines. — Meu tripulante não teve dificuldades em conseguir sua passagem, como eu disse, porque os anões já ouviram falar da história de Bruenor Martelo de Batalha e da recuperação do Salão de Mitral. E a de seus companheiros, incluindo o drow.

— Aposto que você nunca imaginou que um dia ia virar herói para um monte de anões — comentou Bruenor para Drizzt.

— Aposte que eu nunca imaginei o dia em que eu queria isso — respondeu o ranger.

O grupo foi até a balaustrada então, e Vaines deu um passo para o lado, estendendo sua mão na direção da passarela.

— Adeus, e que sua jornada os leve em segurança até seu retorno para casa —

disse. — Se eu estiver no porto quando voltarem a Portão de Baldur, talvez naveguemos juntos de novo.

— Talvez — respondeu Regis por educação, mas ele, como os outros, entendia que, caso conseguissem chegar até Cadderly e se livrar do Fragmento de Cristal, eles pretendiam pedir a ajuda de Cadderly para enviá-los magicamente até Luskan.

Eles tinham aproximadamente duas semanas de viagem diante de si se fossem rápidos, mas Cadderly poderia fazê-los caminhar no vento até Luskan em questão de minutos. Pelo menos era o que Drizzt e Cattibrie diziam, já que foram eles que caminharam no vento com o clérigo poderoso antes. Então eles podiam seguir com a questão urgente de encontrar Wulfgar.

Eles entraram em Portão de Baldur sem incidentes, e, embora Drizzt sentisse vários olhares pousando sobre si, não eram encaradas ameaçadoras e sim curiosos. O drow não pôde evitar comparar essa experiência com sua visita anterior à cidade, quando ele havia saído atrás de Regis, que tinha sido levado para Porto Calim por Artemis Entreri. Na época, Drizzt, com Wulfgar ao seu lado, entrara na cidade sob o disfarce de uma máscara mágica que o havia permitido tomar a aparência de um elfo da superfície.

— Muito diferente da última vez que você veio? — perguntou Cattibrie, que conhecia a história da primeira visita, ao notar a expressão de Drizzt.

— Sempre desejei caminhar livremente pelas cidades da Costa da Espada — respondeu Drizzt. — Parece que nosso trabalho com o Capitão Deudermont me presenteou com esse privilégio. Minha reputação me libertou de algumas dores de minha herança.

— E você acha que isso é bom? — perguntou a mulher sempre atenta, porque ela havia notado o ligeiro tremor na pálpebra de Drizzt quando ele fez essa afirmação.

— Eu não sei — admitiu Drizzt. — Eu gosto de poder andar livremente na maioria dos lugares sem ser perseguido.

— Mas é doloroso que tenha precisado lutar por esse direito — completou Cattibrie com perfeição. — Você olha para mim, uma humana, e sabe que não precisei lutar por isso. E para Bruenor e Regis, anão e halfling, e sabe que eles podem ir a qualquer lugar sem precisar lutar por isso.

— Eu não tenho rancor de nenhum de vocês — respondeu Drizzt. — Mas você notou os olhares deles?

Ele olhou ao redor, para a multidão que caminhava pelas ruas de Portão de Baldur, com quase todo mundo se virando para olhar para o drow com curiosidade, alguns com admiração, alguns com descrença.

— Então, mesmo que esteja caminhando livremente, você não está caminhando livremente — observou a mulher, e o aceno de cabeça dela mostrou a Drizzt que ela então entendeu.

Dada a escolha entre encarar o ódio gerado pelo preconceito ou os olhares igualmente ignorantes daqueles que o viam como uma curiosidade exótica, a

última opção parecia de longe a melhor. Ambas eram armadilhas, ambas, prisões, aguilhoando Drizzt nos limites da reputação que precedia a um elfo drow, ou qualquer elfo drow, logo, limitando-o à sua herança.

— Ah, eles só são estúpidos — interrompeu Bruenor.

— Quem te conhece, sabe a verdade — acrescentou Regis.

Drizzt lidou bem com os comentários, sempre com um sorriso. Há muito tempo ele já havia abandonado quaisquer esperanças fúteis de se encaixar por completo aos habitantes da superfície — a reputação de seu povo em se envolver em traição e catástrofe sempre evitaria isso — e havia aprendido a focar sua energia naqueles mais próximos em vez disso, nos que aprenderam a vê-lo além das armadilhas da aparência. E agora estava com três de seus amigos mais amados e em quem ele mais confiava, caminhando livremente, conseguindo uma passagem com facilidade e sem nenhum problema diante deles além dos trazidos pela relíquia que precisavam levar consigo. Era realmente o que Drizzt Do'Urden havia desejado desde quando conheceu Cattibrie, Bruenor e Regis, e, com eles ao seu lado, como os olhares, sejam de ódio ou curiosidade ignorante, poderiam incomodá-lo?

Não, o sorriso dele era sincero. Se Wulfgar estivesse ao lado deles, então todo o mundo estaria bem para o drow. Seria o tesouro de um rei no final dessa jornada longa e difícil.



Rai'gy esfregou as mãos quando a pequena criatura começou a se formar no centro do círculo mágico que havia feito. Ele não conhecia Gromph Baenre além de sua reputação, mas — apesar da insistência de Jarlaxle de que o arquiurgo seria confiável quanto ao assunto em questão —, o simples fato de que Gromph era um drow e da casa governante de Menzoberranzan deixava Rai'gy muito preocupado. O nome que Gromph havia passado para ele era supostamente o de um demônio menor, facilmente controlável. No entanto, Rai'gy não poderia ter certeza até que a criatura aparecesse diante dele.

A mínima traição de Gromph poderia fazê-lo abrir um portal para um demônio maior, para o próprio Demogorgon, talvez, e o círculo mágico improvisado que Rai'gy havia desenhado nos esgotos de Porto Calim dificilmente serviria como proteção o suficiente.

O mago-clérigo relaxou um pouco quando a criatura tomou forma — a forma, conforme prometido, de um diabrete. Mesmo sem o círculo mágico, um mago-clérigo tão poderoso quanto Rai'gy não teria dificuldades em lidar com um mero diabrete.

— Quem é aquele que chama meu nome? — perguntou o diabrete na língua gutural do Abismo, obviamente bastante perturbado e, tanto Rai'gy quando Jarlaxle notaram, um pouco receoso, ainda mais após notar que ambas as

criaturas que o invocaram eram elfos drow. — Vocês não deveriam incomodar Druzil. Não, não. Porque ele serve a um grande mestre — continuou Druzil, falando fluentemente na língua drow.

— Silêncio! — exigiu Rai'gy, e o pequeno diabrete foi obrigado a obedecer. O mago-clérigo olhou para Jarlaxle.

— Por que a reclamação? — perguntou Jarlaxle ao Druzil. — Não é o desejo do seu tipo conseguir acesso a esse mundo?

Druzil inclinou a cabeça e estreitou os olhos, em uma pose pensativa, mas ainda apreensiva.

— Ah, sim — continuou o líder mercenário. — Mas, ultimamente, você tem sido invocado não por amigos, mas por inimigos, pelo que me disseram. Por Cadderly de Carradoon.

Druzil mostrou seus dentes pontudos e sibilou quando o clérigo foi mencionado. Isso fez com que ambos os drow sorrissem. Gromph Baenre, ao que parecia, não havia passado nenhuma informação errada.

— Gostaríamos de ferir Cadderly — explicou Jarlaxle com um sorriso cruel. — Será que Druzil gostaria de ajudar?

— Diga como — respondeu ansiosamente o diabrete.

— Precisamos saber tudo sobre o humano — explicou Jarlaxle. — Sua aparência e comportamento, sua história e localização atual. Nos disseram que Druzil, acima de qualquer outro no Abismo, conhece o homem.

— Odeia o homem — corrigiu o diabrete, e ele realmente parecia ansioso. Mas de repente ele recuou, parecendo suspeitar dos dois. — Eu vou contar a vocês e então vocês vão me dispensar — comentou ele.

Jarlaxle olhou para Rai'gy, porque eles anteciparam essa reação. O mago-clérigo se levantou, andou até a lateral do cubículo e afastou uma tela, revelando um pequeno caldeirão, fervendo e borbulhando.

— Preciso de um familiar — explicou Rai'gy. — Um diabrete seria muito útil.

Os olhos pretos como carvão de Druzil se acenderam em chamas vermelhas.

— Então podemos fazer Cadderly e tantos humanos pagarem juntos — entendeu o diabrete.

— Druzil concorda? — perguntou Jarlaxle.

— Druzil tem uma escolha? — rebateu o diabrete sarcasticamente.

— Quanto a servir Rai'gy, sim — respondeu o drow, e o diabrete ficou obviamente surpreso, assim como Rai'gy. — Quanto a revelar tudo o que sabe sobre Cadderly, não. É importante demais e se precisarmos atormentá-lo por cem anos, assim o faremos.

— Então Cadderly estaria morto. — respondeu Druzil de forma seca.

— O tormento continuaria sendo prazeroso para mim — Jarlaxle rebateu imediatamente, e Druzil sabia o suficiente sobre os drow para entender que essa não era uma ameaça vazia.

— Druzil deseja ferir Cadderly — admitiu o diabrete, com seus olhos escuros

brilhando.

— Então nos conte — disse Jarlaxle. — Tudo.

Mais tarde naquele dia, enquanto Druzil e Rai'gy trabalhavam nas magias que os uniriam como mestre e familiar, Jarlaxle ficou sentado no quarto que havia ocupado no subsolo da Casa Basadoni. Ele de fato havia aprendido muito através do diabrete, especialmente que ele não desejava levar seu bando nem para perto daquele chamado Cadderly Bonaduce, para a completa decepção de Druzil. O líder da Elevação Espiritual, armado com magia muito além até mesmo de Rai'gy e Kimmuriel, poderia ser um inimigo poderoso demais. Ainda pior, Cadderly estava aparentemente reconstruindo uma ordem de clérigos, se cercando com acólitos jovens e fortes, idealistas empolgados.

— O pior tipo — disse Jarlaxle quando Entreri chegou no quarto. — Idealistas — explicou ele diante da expressão perplexa do assassino. — Eu, acima de tudo, odeio idealistas.

— Eles são tolos cegos — concordou Entreri.

— Eles são fanáticos imprevisíveis — explicou Jarlaxle. — Cegos quanto ao perigo, e quanto ao medo desde que acreditem que seu caminho está de acordo com os dogmas de sua figura divina em particular.

— O líder dessa outra guilda é um idealista? — perguntou Entreri, confuso, porque ele acreditou que havia sido chamado para discutir seu encontro iminente com as guildas restantes de Porto Calim, para parar uma guerra antes que sequer começasse.

— Não, não, essa é outra questão — explicou Jarlaxle, sacudindo sua mão desdenhosamente. — Uma relacionada às minhas atividades em Menzoberranzan e não aqui em Porto Calim. Não se preocupe com isso, você tem assuntos muito mais importantes para lidar.

E Jarlaxle, também, tirou o assunto da cabeça, se focando no problema mais imediato. Ele fora surpreendido pelo relato de Druzil sobre Cadderly, jamais imaginando que esse humano pudesse ser um problema tão grande. Embora ele tenha se segurado à sua determinação de manter os seus asseclas longe de Cadderly, ele ainda não se sentia desencorajado, porque entendia que Drizzt e seus amigos ainda tinham um longo caminho à frente até chegar à grande Biblioteca que era a Elevação Espiritual.

Era um local que Jarlaxle não tinha a menor intenção de deixar que chegassem a ver.



— Sim, um prazer te conhecer! Ah, um prazer, Rei Bruenor, e, para seu povo, minha bênção — Tranco Soca-Trovão, um anão baixo e rechonchudo com uma barba laranja e um nariz achatado imenso, esmagado sobre um lado de seu rosto róseo, disse a Bruenor pelo menos pela décima vez desde que o *Limpa-Fundo*

havia zarpado de Portão de Baldur.

A embarcação anã era raso de seis metros com o fundo quadrado e duas linhas de remos — embora normalmente apenas uma era usada — e uma longa vara de popa para desprendê-lo do fundo. Tranco e seu irmão igualmente rechonchudo e estabonado, Donat, caíam uns sobre os outros ante a visão do Oitavo Rei do Salão de Mitral. Bruenor estava genuinamente surpreso com o quanto seu nome havia chegado tão longe, mesmo entre sua própria herança.

Agora, porém, a surpresa estava dando lugar à pura irritação, já que Tranco e Donat, além de seus dois primos, que puxavam os remos, Chorão e Dentuço Couro-de-Peixe, continuavam a fazer chover elogios, promessas de lealdade e uma babação de ovo geral para o lado dele.

Sentados mais ao fundo em relação aos anões, Drizzt e Cattibrie sorriam. O ranger alternava seus olhares entre Cattibrie — como ele amava observá-la quando ela não estava olhando! — e o tumulto dos anões. Então para Regis — que estava deitado de bruços na proa, com a cabeça pendurada sobre a frente do barco enquanto suas mãos faziam desenhos na água — e de volta ao horizonte de Portão de Baldur que se afastava.

Mais uma vez, ele tornou a pensar em sua passagem pela cidade, uma das mais tranquilas que o drow já teve, incluindo as ocasiões em que usara a máscara mágica. Ele havia merecido essa paz. Todos haviam. Assim que essa missão estivesse completa e o fragmento de cristal estivesse em segurança nas mãos de Cadderly e assim que tiverem recuperado Wulfgar e o ajudado a passar por essa fase sombria, então provavelmente eles poderiam viajar o mundo novamente, sem nenhum motivo além de ver o que há além do próximo horizonte e sem problemas além da bajulação de anões desajeitados.

Drizzt estava com um sorriso contente, então, encontrando esperança novamente, por Wulfgar e todos eles. Ele jamais poderia sonhar que um dia encontraria uma vida assim naquela época, há décadas, quando saiu de Menzoberranzan.

Ele concluiu que seu pai, Zaknafein, que morrera para dar a ele essa oportunidade, o estava observando naquele momento de outro plano, um lugar bom para alguém tão digno quanto Zak.

Observando-o e sorrindo.

PARTE 4
Reinos



Seja o palácio de um rei, o bastião de um guerreiro, a torre de um mago, um acampamento para bárbaros nômades, uma casa de fazenda cercada de pedras ou campos alinhada por cercas-vivas; ou até mesmo um quarto pequeno e comum subindo as escadas dos fundos de uma estalagem caindo aos pedaços, todos nós

gastamos muita energia para esculpir nossos pequenos reinos. Do castelo mais grandioso ao menor recanto, da arrogância da nobreza aos desejos desprezíveis do plebeu mais pobre, há uma necessidade básica na maioria de nós por posse, ou pelo menos por regência. Queremos — precisamos — encontrar nosso reino, nosso lugar em um mundo frequentemente confuso e esmagador demais, nosso senso de ordem em um cantinho de um mundo que é grande e incontrolável demais.

Então nos juntamos e nos alinhamos, por trás de muros e fechaduras, e aí protegemos nosso espaço ferozmente com espadas ou forçados.

A esperança é que esse seja o fim daquela estrada pela qual decidimos caminhar, as recompensas pacíficas e seguras de uma vida de proezas. Ainda assim, nunca chega a esse ponto, porque a paz não é um lugar, seja coberto por cercas-vivas ou muralhas. O maior rei com o maior exército na fortaleza mais invulnerável não é necessariamente um homem em paz. Longe disso, porque a ironia de tudo é que a aquisição de tal riqueza material pode trabalhar contra qualquer esperança. Mas, além de quaisquer seguranças físicas, há outra forma de inquietação, uma da qual nem o rei nem o plebeu é capaz de escapar. Mesmo aquele grande rei, mesmo o pedinte mais simples, irá, às vezes, se sentir repleto de uma raiva inexprimível que todos sentimos às vezes. E não estou falando de uma raiva tão grande que não pode ser verbalizada, mas uma frustração tão incompreensível e alastrante que não é possível encontrar palavras para definir. É a fonte silenciosa de explosões irracionais contra amigos e família, o gatilho da cólera. A verdadeira liberdade não pode ser encontrada em lugar alguma além da própria mente e alma de cada um.

Bruenor esculpiu seu próprio reino no Salão de Mitral, mas não encontrou sua paz por lá. Ele preferiu retornar ao Vale do Vento Gélido, um lugar que havia chamado de lar não pelo desejo por fortunas, não por qualquer reino herdado, mas porque lá, nas terras congeladas do norte, Bruenor veio a conhecer sua verdadeira paz interior. Lá ele se cercou com amigos, eu incluso, e, embora ele não admita — sequer sei se ele reconhece —, seu retorno ao Vale do Vento Gélido foi, de fato, impulsionado por seu desejo de voltar àquele espaço e tempo emocional em que eu, ele, Regis, Cattibrie e sim, até Wulfgar, estivemos juntos. Bruenor retornou em busca de uma lembrança.

Eu suspeito que Wulfgar agora encontrou um lugar no meio ou final de sua estrada escolhida, um nicho, seja uma taverna em Luskan ou Águas Profundas, um celeiro emprestado em uma vila de fazendeiros ou mesmo uma caverna na Espinha do Mundo. Porque o que Wulfgar não possui no momento é uma imagem clara de onde ele deseja estar emocionalmente, um porto seguro para o qual ele pode escapar. Se ele o encontrar novamente, se ele puder ir além do turbilhão de suas memórias mais perturbadoras, então provavelmente também voltará ao Vale do Vento Gélido em busca do verdadeiro lar de sua alma.

Em Menzoberranzan, eu testemunhei muitos dos pequenos reinos que estimamos de forma tola, casas fortes e poderosas e protegidas de inimigos em uma tentativa inútil de segurança. E quando eu saí de Menzoberranzan até o

selvagem Subterrâneo, eu, também, estava em busca de meu nicho. Eu passei um tempo em uma caverna falando apenas com Guenhwyvar e dividindo o espaço com criaturas semelhantes, cogumelos a quem eu mal entendia e que mal conseguiam me entender. Eu me aventurei até Gruta das Pedras Preciosas, cidade dos gnomos das profundezas, e poderia tê-la tornado meu novo lar, talvez, não fosse pelo fato de que, ficar por lá, tão próximo à cidade dos drow, certamente teria levado aquele povo à ruína.

E então eu vim à superfície e encontrei um lar com Montólio DeBrouchee em seu maravilhoso bosque nas montanhas, talvez o primeiro lugar em que cheguei a conhecer a sensação de paz interior. E, ainda assim, percebi que o bosque não era meu lar, porque, quando Montólio morreu, eu descobri, para minha surpresa, que não poderia continuar ali.

Eventualmente, encontrei meu lugar e descobri que o lugar estava dentro de mim, não ao meu redor. Aconteceu quando eu cheguei em Vale do Vento Gélido, quando eu conheci Cattibrie, Regis e Bruenor. Só então aprendi a derrotar a raiva inexprimível dentro de mim. Só então eu conheci paz e serenidade verdadeiras.

Agora, carrego minha calma comigo, quer meus amigos me acompanhem, quer não. Meu reino é um reino de coração e alma, defendido pela segurança do amor e amizade honestos, além do calor das memórias. Melhor do que qualquer reino baseado em territórios, mais forte do que qualquer muralha de castelo, e, mais importante, portátil.

Eu posso apenas esperar e rezar para que Wulfgar eventualmente saia de sua escuridão e venha a esse mesmo porto seguro emocional.

— Drizzt Do'Urden

CAPÍTULO 19



Quanto ao Wulfgar

Delly puxou seu casaco com mais firmeza ao seu redor, mais para tentar ocultar seu gênero do que para afastar qualquer brisa fria. Ela andava rapidamente pela rua, acelerando para tentar acompanhar a figura sombria que virava as esquinas à sua frente, um homem que outros clientes na Cutelo havia garantido que era de fato Morik, o Renegado, sem dúvida retornando de outra missão de espionagem. Ela se virou em um beco e lá estava ele, logo diante dela, com uma adaga na mão.

Delly parou imediatamente, com as mãos para o alto em um apelo desesperado por sua vida.

— Por favor, Senhor Morik — gritou ela. — Eu só quero conversar.

— Morik? — ecoou o homem, e seu capuz foi jogado para trás, revelando um rosto de pele escura: escura demais para ser o homem que Delly buscava.

— Ah, mil perdões, bom senhor — gaguejou Delly, se afastando. — Achei que fosse outra pessoa.

O homem começou a responder, mas Delly sequer o ouviu, porque deu meia volta e disparou de volta à Cutelo.

Quando estava em segurança, se acalmou e desacelerou o bastante para analisar a situação. Desde a luta contra Quebra-Toco, ela e muitos outros clientes estavam enxergando Morik, o Renegado, em cada sombra, o ouvindo se esgueirando em cada canto. Ou será que eles estavam, devido ao medo, apenas imaginando que tinham visto o homem perigoso? Frustrada por aquela ideia, sabendo que de fato era a linha de pensamento mais lógica, Delly suspirou profundamente e deixou seu casaco se abrir.

— Vendendo seus bens, Delly Curtie? — veio uma pergunta ao seu lado.

Os olhos de Delly se arregalaram quando se virou para olhar para a figura sombria contra a parede, e percebendo que essa figura pertencia a uma voz que ela reconhecia. Sentiu o nó em sua garganta se apertar. Estivera procurando por Morik, mas, agora que ele a havia encontrado nos próprios termos, se sentia uma tola. Ela olhou rua abaixo, na direção da Cutelo, se perguntando se conseguiria chegar até lá antes que uma adaga fosse parar nas suas costas.

— Você tem perguntado por mim e me procurado — comentou Morik casualmente.

— Eu não...

— Você perguntou direto para mim — interrompeu Morik de forma seca. Sua voz mudou de tom e sotaque completamente quando ele acrescentou: — Então, diz, mocinha, por que você quer ver aquele jogador de facas perigoso?

Isso fez Delly recuar, por se lembrar bem do encontro com uma senhora idosa que disse as exatas mesmas palavras usando a exata mesma voz. E mesmo se ela não houvesse reconhecido a voz ou as palavras, ela jamais duvidaria do homem que era bastante conhecido como o mestre dos Disfarces de Luskan. Ela havia se encontrado com Morik diversas vezes, de forma íntima, há muitos meses. A cada vez ele aparecia de forma diferente, não apenas em aparência, mas em comportamento e atitude também, falando de forma diferente, até tendo relações de forma diferente. Rumores, que circulavam em Luskan por anos, diziam que Morik era, na verdade, vários homens diferentes e, embora Delly acreditasse que fossem exagerados, ela percebeu naquele instante que, se eles estivessem corretos, não ficaria surpresa.

— Então você me achou — disse Morik com firmeza.

Delly fez uma pausa, sem saber como agir. Apenas a agitação e impaciência óbvias de Morik a fizeram soltar:

— Eu quero que você deixe Wulfgar em paz. Ele só deu a Quebra-Toco o que ele pediu e não teria ido atrás do homem se aquele lá não tivesse ido atrás dele.

— E desde quando eu ligo para Quebra-Toco? — perguntou Morik, ainda usando um tom que dava a entender que mal havia pensado no assunto. — Um valentão irritante, se é que já vi algum. A Rua da Meia-Lua parece ser um lugar melhor sem ele.

— Bem, então você não quer vingar Quebra-Toco... mas estão dizendo que você não gosta de Wulfgar e está tentando provar...

— Eu não tenho nada a provar — interrompeu Morik.

— E quanto ao Wulfgar, então? — perguntou Delly.

Morik apenas deu de ombros.

— Você fala como se amasse o homem, Delly Curtie.

Delly enrubescou furiosamente.

— Também estou falando em nome de Arumn Gardbico — insistiu. — Wulfgar tem sido bom para a Cutelo e, até onde sabemos, ele não tem causado problema algum fora de lá.

— Ah, mas parece que você o ama, e bastante — disse Morik com uma risada. — E eu achando que Delly Curtie amava igualmente a todos os homens.

Delly enrubescou novamente, ainda mais furiosamente.

— É claro, se você o ama, então eu, por obrigação moral aos outros pretendentes, teria que matá-lo — raciocinou Morik. — Eu consideraria um dever para com meus conterrâneos de Luskan, entende, porque um tesouro como Delly Curtie não deve ser possuído por apenas um homem.

— Eu não o amo — disse Delly com firmeza. — Mas estou pedindo, por mim e por Arumn, para não matar Wulfgar.

— Não está apaixonado por ele? — perguntou Morik de forma astuta. Delly

sacudiu a cabeça.

— Prove — disse Morik, estendendo a mão para puxar o laço do vestido de Delly.

A mulher vacilou por apenas um momento, incerta. E então — apenas por Wulfgar, porque ela não queria fazer aquilo —, ela assentiu seu acordo.

Mais tarde, Morik, o Renegado estava deitado sozinho em sua cama alugada, com Delly tendo ido embora há muito — para a cama de Wulfgar, ele imaginou. Ele deu um trago longo em seu cachimbo, saboreando o aroma intoxicante da erva de fumo exótica e potente.

Ele pensou em sua boa sorte naquela noite, porque ele não estivera com Delly Curtie há mais de um ano e havia se esquecido do quão maravilhosa ela conseguia ser.

Especialmente quando não lhe custava nada, e, naquela noite, certamente não custara. Morik estava de fato observando Wulfgar, mas não tinha intenção alguma de matar o homem. O destino de Quebra-Toco o havia mostrado muito bem o quão perigosa essa ideia poderia se provar.

Ele realmente planejava ter uma conversa longa com Arumn Gardbico, porém, uma vez que Delly certamente tornara isso muito mais fácil agora. Não havia necessidade de matar o bárbaro, desde que Arumn mantivesse o homem imenso em seu lugar.



Delly mexeu em seu vestido e capa, completamente perturbada após seu encontro com Morik, enquanto se atrapalhava pelo segundo andar da taverna, onde ficavam os quartos. Ela se virou no corredor e ficou realmente surpresa ao ver a rua diante dela, bem na frente dela mesmo, e, antes que ela sequer conseguisse se parar, ela estava lá fora. E então o mundo estava girando. Quando finalmente se reorientou, ela olhou para trás, vendo a rua vazia à luz da lua e a taverna onde ela havia deixado Morik a vários metros de distância. Ela não entendeu, afinal, ela não estava caminhando lá dentro há apenas um instante? E no corredor do segundo andar? Delly apenas deu de ombros, porque essa mulher não entender algo não era algo tão incomum. Ela sacudiu a cabeça, percebeu que Morik havia realmente bagunçado a cabeça dela naquela noite e voltou para a Cutelo.

Do outro lado da porta dimensional que havia transportado a mulher para fora da taverna, Kimmuriel Oblodra quase riu alto do espetáculo desajeitado. Feliz por estar usando sua capa de camuflagem, sua piwafwi, porque Jarlaxle havia insistido que não deixasse nenhum traço de sequer ter pisado em Luskan, o que incluía humanos assassinados, o drow virou o corredor e preparou seu próximo salto espacial.

Ele se encolheu com a ideia, lembrando a si mesmo de que deveria lidar com

aquele lá de forma delicada. Ele e Rai'gy haviam espiado Morik, o Renegado, e Kimmuriel sabia que o homem era perigoso — para um humano, pelo menos. Ele levantou sua barreira cinética, concentrou todos os seus pensamentos nela, então criou o caminho dimensional corredor abaixo, além da porta de Morik. Lá estava o homem, deitado em sua cama, banhado no brilho suave de seu cachimbo e nas brasas da lareira do outro lado do quarto. Morik se sentou imediatamente, obviamente sentindo algo de errado, e Kimmuriel atravessou o portal, focando seus pensamentos na barreira cinética ainda mais intensamente. Se a desorientação da caminhada espacial derrotasse sua concentração, ele provavelmente estaria morto antes que seus pensamentos chegassem a se reorganizar.

De fato, o drow sentiu Morik ir com tudo até ele, sentiu o impacto de uma adaga contra sua barriga. Mas a barreira cinética se manteve, e ele absorveu o golpe. Quando ele recuperou seu foco consciente e recebeu mais dois golpes, ele se empurrou contra o homem e se posicionou mais para o lado, de forma a ficar cara a cara com Morik enquanto ria dele.

— Você não pode me ferir — disse ele hesitantemente, por não ter um domínio grande da língua comum, mesmo com as magias que Rai'gy havia lançado sobre ele.

Os olhos de Morik se arregalaram consideravelmente quando entendeu que o intruso falava a verdade, enquanto sua mente aceitava que de fato um elfo drow havia entrado em seu quarto. Ele olhou ao redor, procurando uma rota de fuga.

— Eu vim conversar, Morik — explicou Kimmuriel, nada interessado em perseguir aquele lá através de Luskan. — Não te machucar.

Morik não pareceu relaxar muito com a garantia de um drow.

— Trouxe presentes — continuou Kimmuriel, então jogou uma pequena caixa na cama, fazendo seus conteúdos tilintarem. — Balaern e erva-de-fumo da grande caverna de Yoganith. Muito boa. Você deve responder perguntas.

— Que tipo de perguntas? — perguntou o ladrão, ainda nervoso, ainda em um agachamento defensivo e uma mão girando sua adaga repetidamente. — Quem é você?

— Meu mestre é... — Kimmuriel fez uma pausa, procurando pela palavra certa. — Generoso — ele decidiu. — E meu mestre é impiedoso. Você negocia conosco.

Ele parou então e levantou a mão para parar qualquer resposta antes que Morik pudesse dizer algo. Kimmuriel sentiu a energia fervilhando dentro dele, e segurá-la o estava drenando mais do que ele poderia se dar ao luxo de aceitar. O Oblodra se focou em uma pequena cadeira, a prendendo em seus pensamentos, a animando e a fazendo andar até ele.

Ele a tocou quando o alcançou, liberando toda a energia dos golpes de Morik, estilhaçando a cadeira de madeira completamente. Morik o olhou de forma cética, sem compreender.

— Um aviso? — perguntou ele.

Kimmuriel apenas sorriu.

— Você não gostava da minha cadeira?

— Meu mestre quer contratá-lo — explicou Kimmuriel. — Ele precisa de olhos em Luskan.

— Olhos e uma espada? — perguntou Morik, estreitando os olhos.

— Só olhos — rebateu Kimmuriel. — Você me fala sobre aquele chamado Wulfgar agora, e então você vai observar ele de perto e falar dele quando eu voltar.

— Wulfgar? — murmurou Morik baixinho, já cansado de ouvir o nome.

— Wulfgar — respondeu Kimmuriel, que não deveria ter conseguido ouvir, mas, naturalmente, com seus ouvidos drow atentos, certamente ouviu. — Você vigia ele.

— Preferia matar — comentou Morik. — Se ele é um problema... — ele parou imediatamente quando viu um brilho assassino nos olhos de Kimmuriel.

— Não — explicou o drow. — Kyorlin... vigie ele. Em silêncio. Vou voltar com mais belaern para ter mais respostas.

Ele gesticulou na direção da caixa na cama e repetiu a palavra drow “Belaern” com bastante ênfase. Antes que Morik pudesse fazer qualquer outra pergunta, o quarto se escureceu completamente, uma escuridão tão completa que o homem não conseguiria enxergar a própria mão mesmo que estivesse logo diante de seus olhos. Temendo um ataque, ele se abaixou ainda mais e correu para a frente, golpeando com a adaga.

Mas o drow se fora há muito tempo, já havia retornado por sua porta dimensional até o corredor, então até a rua, e então retornou pelo portal de teletransporte de Rai’gy, alcançando Porto Calim antes que o globo de escuridão tivesse chegado a se dissipar no quarto de Morik. Rai’gy and Jarlaxle, ambos tendo presenciado a interação, assentiram em aprovação.

O controle de Jarlaxle do mundo da superfície ficava mais sólido.



Morik saiu de debaixo de sua cama hesitantemente quando as brasas da lareira finalmente reapareceram. “Que noite estranha fora aquela!”, pensou. Primeiro com Delly, embora aquela parte não fosse tão inesperada, porque ela obviamente amava Wulfgar e sabia que Morik poderia matá-lo facilmente.

Mas agora... um elfo drow! Vindo falar com Morik sobre Wulfgar! Será que tudo nas ruas de Luskan agora tinha a ver com Wulfgar? Quem era esse homem e por que ele atraía uma atenção tão ilustre?

Morik olhou para a cadeira destruída — uma demonstração impressionante — e então, frustrado, lançou sua adaga até o outro lado do quarto, fazendo com que se fincasse profundamente na parede oposta. Em seguida, ele foi até a cama.

— Belaern — disse ele baixinho, se perguntando o que poderia significar. O

drow não havia dito algo sobre erva-de-fumo?

Ele examinou cuidadosamente a caixa aparentemente comum, procurando por armadilhas. Sem encontrar nenhuma e entendendo que o drow poderia ter usado um meio mais direto de matá-lo se essa fosse a intenção, ele deixou a caixa sobre uma mesa de cabeceira, puxou gentilmente o fecho para trás e abriu a tampa.

Jóias e ouro estavam ali, além de pacotes de uma erva escura.

— Belaern — disse Morik novamente, com seu sorriso brilhando tanto quanto o tesouro diante dele. Então ele precisava vigiar Wulfgar, algo que ele planejava fazer de qualquer maneira, e receberia uma senhora recompensa por seus esforços.

Ele pensou em Delly Curtie e olhou para o conteúdo da caixa aberta e para os lençóis bagunçados.

Não tinha sido uma noite ruim.



A vida na Cutelo continuou silenciosa e pacífica por vários dias, sem ninguém vir para desafiar Wulfgar após a morte do lendário Quebra-Toco. Mas, quando a paz acabou, foi em grande estilo.

Um navio novo aportou em Luskan com uma tripulação que esteve no mar há tempo demais e que procurava por um bom furdunço.

Eles encontraram na forma de Wulfgar, em uma taverna que praticamente demoliram ao redor deles.

Finalmente, após vários minutos de luta, Wulfgar elevou o último marinheiro acima de sua cabeça enquanto ele se debatia e lançou o homem pelo buraco na parede feito pelos quatro homens anteriores que o bárbaro havia jogado para fora. Outro marujo teimoso tentou voltar pelo buraco e Wulfgar o atingiu direto no rosto com uma garrafa.

Então o homem imenso limpou o seu rosto ensanguentado com um antebraço também ensanguentado, pegou outra garrafa — essa cheia — e cambaleou até a mesa intacta mais próxima. Se deixando cair em uma cadeira e dando um gole grande, Wulfgar fez uma careta enquanto bebia, à medida que o álcool escorria por seu lábio partido.

No bar, Josi e Arumn estavam sentados exaustos e doloridos. Wulfgar havia recebido o grosso dos golpes, e os dois tinham apenas cortes e hematomas menores.

— Ele está bastante ferido — comentou Josi, sinalizando o homem grandalhão. Para a perna dele, especificamente, porque as calças de Wulfgar estavam encharcadas de sangue. Um dos marinheiros o havia atingido com força usando uma tábua. A tábua havia se quebrado e rasgado tecido e pele, deixando várias lascas imensas incrustadas na perna do bárbaro.

Enquanto Arumn e Josi o observavam, Delly foi para o lado dele, caindo de joelhos e enrolando um pano limpo na perna do homem. Ela pressionou as farpas com força e Wulfgar rosnou de agonia. Ele deu outro gole grande do destilado anestesiante.

— Delly vai cuidar dele de novo — comentou Arumn. — A vida dela virou isso.

— Uma vida ocupada, então — concordou Josi em um tom solene. — Estou achando que essa última tripulação que Wulfgar derrubou foi indicação de Rossie Doone e dos capangas dele. Sempre vai ter alguém para desafiar o garoto.

— E um dia alguém vai superar ele. Da mesma forma que ele superou Quebra-Toco — disse Arumn baixinho. — Ele não vai ter uma morte confortável na cama, temo eu.

— Nem vai viver mais do que nenhum de nós — acrescentou Josi, observando enquanto Delly, apoiando o bárbaro, o conduziu para fora do salão.

Então outro grupo de marinheiros durões veio correndo através da parede quebrada, indo direto para as costas de Wulfgar, ainda cambaleando. Logo antes de chegarem nele, o bárbaro imenso encontrou um surto de energia. Ele empurrou Delly para uma distância segura, então girou, com seu punho voando entre os braços estendidos de um homem para acertá-lo no rosto. Ele caiu como se suas pernas tivessem se tornado líquidas de repente.

O outro marinheiro se chocou contra Wulfgar, mas o grandalhão não se moveu um centímetro, só rosnou e aceitou a combinação de golpes do homem. Mas então Wulfgar o segurou, agarrando sob os braços e o espremendo com força, levantando o homem. Quando o marinheiro tentou socar e o chutar, o bárbaro o sacudiu com tanta violência que o homem mordeu fora a ponta da própria língua.

Então ele estava voando, após Wulfgar correr por dois passos e o lançar pelo buraco na parede. Ele errou a mira, porém, e o homem se chocou contra a parede a cerca de trinta centímetros à esquerda.

— Eu vou botar ele pra fora pra você — disse Josi Poças do bar. Wulfgar assentiu, aceitou o braço de Delly novamente e se afastou a passos lentos.

— Mas ele vai derrubar uma galera com ele, não vai? — comentou Arumn Gardbico com uma risada.

CAPÍTULO 20



Mordendo a isca

— Meu caro Domo — ronronou Sharlotta Vespers, se movendo de forma sedutora até posicionar seus dedos longos nos ombros do líder dos homens-ratos. — Não consegue ver como essa aliança é de benefício mútuo?

— Eu consigo ver os Basadonis se metendo nos meus esgotos — respondeu Domo Quillilo com um rosnado. Ele estava na forma humana, então, mas ainda tinha características, como a forma com que mexia seu nariz, que pareciam mais apropriadas a um rato. — Cadê o velho miserável?

Artemis Entreri começou a responder, mas Sharlotta lançou um olhar de súplica, implorando para que a deixasse conduzir. O assassino se reclinou em sua cadeira, mais do que satisfeito em deixar Sharlotta lidar com a laia de Domo.

— O velho miserável — começou a mulher, imitando o tom nada elogioso de Domo — está agora garantindo uma parceria com um aliado ainda maior, um com quem Domo não gostaria de mexer.

Os olhos do homem-rato se estreitaram de forma que prometia perigo. Ele não estava acostumado a ser ameaçado.

— Quem? — perguntou ele. — Aqueles kobolds fedidos que estavam correndo por nossos esgotos?

— Kobolds? — ecoou Sharlotta com uma risada. — Não mesmo. Não, eles só são bucha, a linha de frente das forças de nosso novo aliado.

O líder dos homens-ratos se afastou da mulher, levantou de sua cadeira e começou a caminhar pelo cômodo. Ele sabia que havia acontecido uma batalha nos esgotos e subsolo da Casa Basadoni. Ele sabia que tinha a ver com vários kobolds e soldados Basadoni, além de, pelo que seus espiões o disseram, algumas outras criaturas. Essas criaturas não foram vistas, mas eram obviamente muito poderosas, com magias e troques astutos. Ele também sabia, apenas pelo fato de que Sharlotta ainda estava viva, que os Basadonis, ou ao menos alguns, haviam sobrevivido. Domo suspeitava que esses dois, Sharlotta e Entreri, estiveram por trás de um golpe. Eles diziam que o velho Basadoni ainda estava vivo, embora Domo não soubesse se acreditava naquilo, mas admitiram que Kadran Gordeon, um amigo de Domo, havia sido morto. Por azar, pelo que Sharlotta disse, mas Domo entendia que a sorte, fosse ela boa ou má, não tinha nada a ver com isso.

— E por que ele está falando pelo velho? — perguntou o homem-rato à

Sharlotta, fazendo um movimento com a cabeça na direção de Entreri, em um tom bastante desgostoso. Domo não gostava de Entreri. Poucos homens-ratos gostavam desde que ele assassinara um dos membros mais lendários de seu clã em Porto Calim, um cara calculista e cruel chamado Rassiter.

— Porque eu escolhi fazer isso — cortou Entreri imediatamente antes que Sharlotta pudesse intervir. A mulher lançou um olhar azedo na direção do assassino, então suavizou sua expressão para se voltar a Domo novamente.

— Artemis Entreri sabe como Porto Calim funciona — explicou ela. — Um emissário apropriado.

— Eu tenho que confiar nele? — perguntou Domo, incrédulo.

— Você tem que confiar que o acordo que oferecemos é o melhor que vai encontrar na cidade — respondeu Sharlotta.

— Você tem que confiar que, se não aceitar o acordo — acrescentou Entreri —, então estará declarando uma guerra contra nós. Não é uma situação agradável, posso garantir.

Os olhos de roedor que pertenciam ao Domo se estreitaram novamente enquanto ele observava o assassino, mas o respeitava o bastante, e era esperto o bastante, para não provocar Artemis Entreri ainda mais.

— Falaremos novamente, Sharlotta — disse ele. — Você, eu e o velho Basadoni.

Dito isso, o homem-rato saiu com os dois guardas Basadoni o flanqueando assim que ele saiu do cômodo e o escoltando de volta ao subsolo de onde ele podia chegar a seu covil nos esgotos.

Ele mal havia saído quando uma porta secreta se abriu na parede que ficava atrás de Sharlotta e Entreri, e Jarlaxle entrou na sala.

— Pode sair — instruiu o mercenário drow à Sharlotta, com seu tom de voz deixando claro que ele não estava nem um pouco satisfeito com os resultados.

Sharlotta fez outra expressão azeda na direção de Entreri e começou a sair da sala.

— Você se saiu de forma admirável — disse Jarlaxle a ela, e ela assentiu.

— Mas eu falhei — disse Entreri assim que a porta se fechou por trás da mulher. — Uma pena.

— Essas reuniões são essenciais para nós — disse Jarlaxle a ele. — Se pudermos firmar nosso poder e garantir às outras guildas que elas não estão em perigo, terei terminado a primeira fase.

— E então poderemos começar as relações entre Porto Calim e Menzoberranzan — disse Entreri de forma dramática e sarcástica, esticando os braços. — Tudo para o ganho de Menzoberranzan.

— Tudo para os lucros de Bregan D'aerthe — corrigiu Jarlaxle.

— E eu tenho que ligar para isso? — perguntou Entreri subitamente.

Jarlaxle fez uma pausa por um instante e refletiu sobre a postura e o tom do homem.

— Há alguns em meu grupo que acreditam que você não tenha a vontade

grande o bastante para esse empreendimento — disse ele, e, embora o líder mercenário não tenha deixado nem um resquício de ameaça em sua voz, Entreri entendia as práticas dos drow o suficiente para perceber as implicações sombrias. — Você não tem interesse na empreitada? — perguntou o líder mercenário. — Por quê? Você está prestes a se tornar o pasha mais influente a reinar sobre as ruas de Porto Calim. Reis se curvarão a você e te prestarão homenagens e oferecerão tesouros.

— E eu vou bocejar nas caras feias deles — respondeu Entreri.

— Sim, é tudo chato pra você — comentou Jarlaxle. — Mesmo o combate. Você perdeu seus objetivos e desejos. Você os jogou fora. Por quê? É medo? Ou você só acredita que não tem mais nada para você conquistar?

Entreri se mexeu, desconfortável. É claro, ele já sabia há muito exatamente do que Jarlaxle estava falando, mas, ouvir outra pessoa colocar esse vazio dentro dele em palavras o atingiu profundamente.

— Você é um covarde? — perguntou Jarlaxle.

Entreri riu do absurdo que era o comentário, até considerou saltar de seu assento em um ataque direto na direção do drow. Ele entendia as técnicas de Jarlaxle e sabia que provavelmente estaria morto antes de sequer chegar ao mercenário atemorizante, mesmo assim, pensou seriamente em atacá-lo. Então Jarlaxle o atingiu com um golpe antecipatório que o deixou na defensiva.

— Ou é o que você viu em Menzoberranzan?

Aquilo era realmente uma parte imensa da causa de seu estado, Entreri sabia, e sua expressão mostrou a Jarlaxle que ele havia de fato acertado em algo.

— Humilhado? — perguntou o drow. — Você achou as visões de Menzoberranzan humilhantes?

— Aterrorizantes — corrigiu Entreri, com a voz repleta de força e veneno. — Ver tamanha estupidez em tamanha escala.

— Ah, e você sabe ser uma estupidez que espelha sua própria existência — comentou Jarlaxle. — Tudo que Artemis Entreri lutou para conquistar ele viu diante de si em grande escala na cidade dos drow.

Ainda sentado, Entreri juntou as mãos e mordeu o lábio, chegando cada vez mais perto de um ataque.

— Então sua vida é uma mentira? — continuou Jarlaxle, nem um pouco perturbado, e, em seguida, ele lançou uma adaga verbal direto no coração de Entreri. — Foi o que Drizzt Do'Urden te falou, não foi?

Por um instante, um lampejo de raiva fervilhante maculou a expressão estoica de Entreri, e Jarlaxle riu alto.

— Finalmente, um sinal de vida vindo de você — disse ele. — Um sinal de desejo, mesmo que tenha sido o desejo de arrancar meu coração.

Ele deu um suspiro profundo e baixou a voz:

— Muitos dos meus companheiros não acreditam que você valha a pena — admitiu. — Mas eu sou mais esperto, Artemis Entreri. Somos amigos, você e eu, e muito mais parecidos do que qualquer um de nós gostaria de admitir. Que

grandiosidade você tem à sua frente, se eu te mostrar o caminho.

— Você está falando bobagens — disse Entreri de forma inexpressiva.

— Esse caminho está em Drizzt Do'Urden — continuou Jarlaxle sem hesitação. — Esse é o vazio em seu coração. Você deve lutar contra ele mais uma vez em seus próprios termos, porque seu orgulho não vai permitir que siga em frente em nenhuma outra área da sua vida até que tenha resolvido essa questão.

— Já lutei contra ele por vezes demais — rebateu Entreri com sua raiva aumentando. — Nunca mais eu quero ver aquele lá.

— Ao menos é o que você diz acreditar — disse Jarlaxle. — Mas você está mentindo, para mim e para si mesmo. Duas vezes você e Drizzt Do'Urden batalharam de forma justa, e duas vezes Entreri saiu correndo.

— Nesses mesmos esgotos ele era meu! — insistiu o assassino. — E eu teria vencido, se não fossem os amigos dele vindo ajudá-lo.

— E no abismo perto do Salão de Mitral foi ele quem se provou mais forte.

— Não! — insistiu Entreri, perdendo sua atitude calma por um instante. — Não. Eu dei uma surra nele.

— É o que você realmente acredita, e, por isso, está preso na dor das memórias — raciocinou Jarlaxle. — Você me descreveu a luta em detalhes, e eu assisti parte dela de longe. Nós dois sabemos que qualquer um poderia ter vencido aquele duelo. E daí vem seu conflito. Se Drizzt tivesse te espancado e você tivesse conseguido sobreviver, você poderia ter seguido em frente com sua vida. Se você tivesse vencido, quer ele sobrevivesse, quer não, você não pensaria mais nele. É a dúvida que te come por dentro, meu amigo. A dor de reconhecer que há um desafio que não foi decidido, um desafio no caminho de quaisquer aspirações que você possa ter, seja um desejo por poder ou apenas prazer hedonista, ambos facilmente ao seu alcance.

Entreri se inclinou para trás, agora mais intrigado do que furioso.

— E eu também posso te oferecer isso — explicou Jarlaxle. — Isso é o que você mais deseja, e você só precisa admitir o que está em seu coração. Eu posso seguir em frente com meus planos em Porto Calim sem você, agora. Sharlotta é uma boa fachada, e eu estou protegido demais para ser deposto. Mesmo assim, não é o que eu desejo. Para minhas aventuras na superfície, eu quero Artemis Entreri liderando Bregan D'aerthe, o verdadeiro Artemis Entreri e não essa sombra do que você costumava ser, obcecado demais por esse desafio fútil e vazio contra o renegado Drizzt para se concentrar nas suas habilidades que te põem acima dos outros.

— Habilidades — ecoou Entreri de forma cética logo antes de se virar.

Mas Jarlaxle sabia que havia conseguido tocar o homem, sabia que havia oferecido uma ameaça diante dos olhos de Entreri que ele não poderia ignorar.

— Ainda falta uma reunião, a mais importante de todas — explicou Jarlaxle. — Eu e meus associados drow vamos te observar de perto enquanto estiver falando com os líderes dos Retalhadores, os emissários de Pasha Wroning, Quentin Bodeau e Dwahvel Tiggerwillies. Caso se saia bem, entregarei Drizzt

Do'Urden.

— Eles exigirão ver Pasha Basadoni — raciocinou Entreri, e só o fato de ele ter pensado em alguma coisa sobre a reunião disse a Jarlaxle que ele havia mordido a isca.

— Você não tem a máscara do disfarce? — perguntou Jarlaxle.

Entreri parou por um instante, sem entender, mas depois percebeu do que Jarlaxle estava falando: uma máscara mágica que havia tomado de Cattibrie em Menzoberranzan. A máscara que havia usado para se passar por Gromph Baenre, o arqui-mago da cidade drow, para se esgueirar até os aposentos de Gromph e pegar a Máscara de Aranha que permitia que entrasse na Casa Baenre em busca de Drizzt.

— Não tenho — disse ele de forma brusca, obviamente sem querer elaborar.

— Uma pena — disse Jarlaxle. — Tornaria tudo muito mais simples. Mas não se preocupe, porque tudo será resolvido — prometeu o drow e, com uma reverência baixa, deixou Artemis Entreri sentado ali, reflexivo.

— Drizzt Do'Urden — disse o assassino, dessa vez sem veneno em sua voz, apenas uma resignação sem emoções. De fato, Jarlaxle o havia tentado, havia mostrado a ele um lado diferente de seu turbilhão interno sobre o qual não havia parado para pensar, não honestamente, pelo menos. Após a fuga de Menzoberranzan, a última vez que tinha pousado seus olhos sobre Drizzt, Entreri dissera a si mesmo com uma convicção considerável, que ele já havia superado o drow renegado, que ele esperava nunca mais ver o miserável do Drizzt Do'Urden de novo.

Mas será que era a verdade?

Jarlaxle tinha falado a verdade quando insistiu que a questão sobre quem era o melhor espadachim não havia sido resolvida entre os dois. Eles haviam lutado um contra outro em duas batalhas bem apertadas e outros conflitos menores, e também lutaram juntos em duas ocasiões diferentes, em Menzoberranzan e nos túneis inferiores do Salão de Mitral antes que o clã de Bruenor reocupasse o local. Todos esses encontros mostraram a eles que, em relação a estilos e habilidades de combate, eram praticamente espelhos um do outro.

Nos esgotos, a luta estava equilibrada até Entreri cuspir água suja no rosto de Drizzt, ganhando a vantagem. Mas então a maldita Cattibrie, com seu arco mortal, chegou, afastando o assassino. A luta à beira do penhasco estava a favor de Entreri, pelo que ele acreditava, até o drow usar uma vantagem injusta, usando uma de suas magias inatas para soltar um globo de escuridão sobre ambos. Mesmo então, Entreri esteve com a vantagem até que seu próprio entusiasmo fez com que esquecesse seu inimigo.

Qual era a verdade entre eles, então? Quem venceria?

O assassino deu um suspiro profundo e descansou o queixo em sua mão, refletindo e refletindo. De um bolso em sua capa ele puxou um pequeno medalhão, um que Jarlaxle havia tirado de Cattibrie e que Entreri havia recuperado da mesa do líder mercenário em Menzoberranzan, um medalhão que

poderia levá-lo a Drizzt Do'Urden.

Diversas vezes pelos últimos anos, Artemis Entreri havia encarado esse medalhão, se perguntando sobre o paradeiro do renegado, se perguntando sobre o que Drizzt poderia estar fazendo, se perguntando contra quais inimigos ele havia batalhado recentemente. Por diversas vezes, o assassino havia observado o medalhão e refletido, mas nunca antes havia considerado seriamente usá-lo.



Um salto visível se mostrava nos passos sempre fluidos de Jarlaxle quando ele se afastou de Entreri. O líder mercenário se parabenizou silenciosamente por ter planejado à frente e gastado tanta energia em caçar Drizzt Do'Urden e por sua astúcia em plantar uma semente tão poderosa em Entreri.

— Mas essa é a questão — disse ele a Rai'gy e Kimmuriel quando os encontrou no quarto de Rai'gy, após Jarlaxle finalizar sua contemplação silenciosa. — Providência, sempre.

Os dois olharam para ele, confusos.

Jarlaxle afastou ambos os olhares com uma risada.

— E como vai nosso reconhecimento? — perguntou o líder mercenário, e ele ficou feliz em ver que Druzil ainda estava com o mago. As intenções de Rai'gy de transformar o diabrete em seu familiar parecia bem encaminhada.

Os outros dois drow se entreolharam e foi a vez deles de rir. Rai'gy começou um cântico, movendo seus braços em movimentos lentos e específicos. Gradualmente, ele aumentou a velocidade de sua movimentação, e começou a girar, com suas vestes voando por detrás de si. Uma fumaça cinzenta surgiu ao redor dele, o obscurecendo e fazendo parecer como se estivesse se movendo e girando cada vez mais rápido.

Então tudo parou, e Rai'gy se fora. Em seu lugar estava um humano vestido em uma túnica e calças caramelo, uma capa leve de seda azul e um chapéu curioso — de forma bem parecida com o de Jarlaxle — de abas largas. O chapéu era azul com uma faixa vermelha, com uma pluma no lado direito e um pingente de porcelana e ouro mostrando uma vela queimando sobre um olho aberto no centro.

— Saudações, Jarlaxle, eu sou Cadderly Bonaduce de Carradoon — disse o impostor, se curvando em uma reverência baixa.

Jarlaxle não deixou passar o fato que esse suposto humano falava fluentemente na língua drow, uma língua raramente ouvida na superfície.

— A imitação é perfeita — rosnou o diabrete Druzil. — Ele parece tanto com o miserável Cadderly que eu quero espetar ele com minha cauda envenenada.

Druzil finalizou sua fala com um bater de suas pequenas asas coriáceas que o lançou em um voo curto, batendo suas pequenas mãos e pés enquanto o fazia.

— Duvido que Cadderly Bonaduce de Carradoon fala drow — disse Jarlaxle de forma seca.

— Uma magia simples corrige isso — Rai'gy garantiu ao seu líder, e de fato Jarlaxle sabia sobre essa magia, havia inclusive a utilizado em suas viagens e encontros com diversas outras raças. Mas essa magia tinha seus limites, Jarlaxle sabia. — Eu vou ter a aparência de Cadderly e falar como ele fala — continuou Cadderly, sorrindo de satisfação com sua própria astúcia.

— Vai? — perguntou Jarlaxle completamente sério. — Ou será que nosso adversário observador vai notar quando você trocar a posição de um sujeito e um verbo, de uma forma que é mais frequente em nossa língua, e isso vai ajudá-lo a perceber que nem tudo é o que parece?

— Vou tomar cuidado — prometeu Rai'gy, com seu tom de voz deixando claro que ele não havia gostado de estarem duvidando de sua habilidade.

— Cuidado pode não ser o bastante — respondeu Jarlaxle. — Por mais magnífico que seja seu trabalho, não podemos correr riscos.

— Se vamos até Drizzt, como disse, como faremos isso? — perguntou Rai'gy.

— Vamos precisar de um impostor profissional — disse Jarlaxle, fazendo com que ambos os seus companheiros drow soltassem um gemido.

— O que isso quer dizer? — perguntou Druzil, nervoso.

Jarlaxle olhou para Kimmuriel.

— Baeltimazifas está com os ilitides — instruiu ele. — Pode ir até eles.

— Baeltimazifas — disse Rai'gy com um nojo óbvio, porque ele conhecia a criatura e a odiava profundamente, como quase todo mundo. — Os ilitides controlam essa criatura e os preços são exorbitantes.

— Vai ser caro — acrescentou Kimmuriel, que tinha a maior experiência em lidar com os estranhos ilitides, os devoradores de mente.

— O lucro vale o preço — garantiu Jarlaxle a ambos.

— E a possibilidade de traição? — perguntou Rai'gy. — Os seres do tipo deles, tanto os Baeltimazifas e os ilitides, não são famosos por cumprirem acordos nem por temerem os drow, ou qualquer outra raça.

— Então seremos os primeiros e os melhores na traição — insistiu Jarlaxle, assentindo, sorrindo e parecendo completamente sem medo algum. — E quanto a esse Wulfgar que ficou para trás?

— Em Luskan — respondeu Kimmuriel. — Ele não é ninguém. Um peão menor e nada mais, sem conexões ao renegado no momento.

Jarlaxle assumiu uma postura pensativa, juntando as peças:

— Menor em presença, não em importância — decidiu. — Se você fosse até Drizzt sob o disfarce de Cadderly, você teria poderes clericais, não mágicos, o suficiente para levá-los todos magicamente a Luskan?

— Não, eu não sou Cadderly — respondeu Rai'gy. — Há muitos dele para se utilizar de qualquer magia de transporte clerical. Eu poderia levar um ou dois, mas não quatro. Nem Cadderly, a não ser que ele possua poderes além de minha compreensão.

Novamente, Jarlaxle fez uma pausa, pensando profundamente.

— Nada de Luskan, então — comentou ele, mais pensando alto do que falando com seus companheiros. — Portão de Baldur, ou mesmo uma vila ali perto, pode atender às nossas necessidades. — tudo se encaixou para o líder mercenário astuto, a isca que ajudaria a separar Drizzt e seus amigos do fragmento de cristal. — Sim, parece que vai ser bastante divertido.

— E lucrativo? — perguntou Kimmuriel.

Jarlaxle riu.

— Comigo não tem como ter um sem o outro.

CAPÍTULO 21



Ferimentos oportunos

— Nós sempre paramos por aqui — explicou Tranco Soca-Trovão enquanto o *Limpa-Fundo* se chocava com força contra uma árvore acima do rio. O impacto violento fez com quem Regis e Bruenor tropeçassem até a lateral do barco. — Não gosto de carregar suprimentos demais de uma vez — explicou o anão rechonchudo. — Meu irmão e meu primos comem pra burro e acabam com tudo rápido demais.

Drizzt assentiu — eles de fato precisavam de comida, especialmente por causa dos anões gulosos — e olhou de forma desconfiada para as árvores pelo rio. Por diversas vezes durante os últimos dois dias os amigos haviam notado movimentos acompanhando sua jornada, e uma vez Regis chegou a ver quem os perseguia com clareza o suficiente para identificar que eram um grupo de goblins. Pela perseguição obstinada, e qualquer perseguição só precisaria durar mais do que algumas horas para ser considerada obstinada pelos padrões dos goblins, parecia que Crenshinibon estava emitindo seu chamado novamente.

— Quanto tempo até reabastecermos e sairmos de novo? — perguntou o drow.

— Ah, não mais que uma hora — respondeu Tranco.

— Metade disso — afirmou Bruenor. — E eu e meu amigo halfling vamos ajudar. — Ele assentiu para Drizzt e Cattibrie, então, e pegaram a deixa. Bruenor não os havia incluído porque ele sabia que precisariam sair e fazer algum reconhecimento.

Não levou muito tempo para a dupla de caçadores veteranos encontrarem sinais da presença dos goblins, os rastros de pelo menos vinte das criaturinhas cruéis. E não estavam longe.

Os goblins aparentemente haviam se afastado do rio àquela altura, e quando Drizzt e Cattibrie encontraram um terreno mais elevado, olhando para o oeste na intenção de observar melhor a cobra prateada que era o rio se curvando logo acima, os dois entenderam o ponto de vista dos goblins. O *Limpa-Fundo* estava seguindo principalmente ao norte durante a última hora, porque o rio contornava nessa bifurcação, mas o barco logo viraria a leste, então sul, então leste novamente. Ao travessar o terreno relativamente aberto e indo diretamente a leste, o bando de goblins chegaria aos bancos a leste bem antes do barco dos

anões.

— É, então eles conhecem o rio — disse Tranco quando Drizzt e Cattibrie voltaram para relatar suas descobertas. — Eles vão chegar lá primeiro, e o rio é mais estreito ali, não é largo o bastante para evitarmos uma luta.

Bruenor lançou um olhar sério na direção de Drizzt:

— Quantos você acha que são, elfo? — perguntou.

— Uns vinte — respondeu Drizzt. — Talvez trinta.

— Vamos escolher onde lutar, então — disse Bruenor. — Se vamos lutar, que seja em um terreno de nossa escolha.

Todos ao redor notaram a falta de desânimo na voz de Bruenor.

— Eles vão ver o barco de longe — explicou Tranco. — Se ficarmos parados aqui, eles podem entender.

Drizzt estava sacudindo a cabeça antes mesmo que o anão terminasse.

— *Limpa-Fundo* vai seguir conforme planejado — explicou — mas sem nós três. — Ele indicou Bruenor e Cattibrie, então foi para o lado de Regis, soltando o cinto dele para que pudesse recuperar a bolsa com o Fragmento de Cristal. — Isso aqui vai ficar no barco — explicou ele ao halfling. — Acima de tudo, mantenha essa bolsa em segurança.

— Então eles vêm atrás do barco e vocês três vão atrás deles — concluiu Regis, e Drizzt assentiu. — Sejam rápidos, se possível — acrescentou o halfling.

— Tá reclamando do quê, pança-furada? — perguntou Bruenor com uma risada. — Você acabou de encher o barco de comida, e se te conheço bem, já sei que não vai ter muito sobrando quando voltarmos a bordo.

Regis olhou para a bolsa com o fragmento com uma expressão de dúvida, mas seu rosto realmente se iluminou quando se virou para observar os suprimentos que agora enchiam o barco.

Eles se separaram, então, e Tranco, sua tripulação e Regis se afastaram do porto de árvores improvisado de volta às correntes rápidas. Antes que tivessem se afastado muito, Drizzt, às margens do rio, pegou sua estatueta de ônix, e colocou no chão, chamando por sua companheira pantera. Então ele e seus três companheiros saíram, correndo direto a leste, seguindo o mesmo trajeto que o grupo de goblins.

Guenhwyvar assumiu a liderança, se misturando aos arbustos, mal parecendo perturbar a grama e as folhas enquanto passava. Drizzt foi em seguida, agindo como intermediário entre a gata e os outros dois, que seguiam na retaguarda, com Bruenor mantendo seu machado confortavelmente sobre o ombro e Cattibrie com Taulmaril nas mãos e uma flecha já posicionada.



— Bom, se vamos lutar, então vai ser aqui — disse Donat pouco tempo depois quando o *Limpa-Fundo* circulou uma volta no rio, cruzando até uma

região de bancos mais estreitos e uma corrente mais rápida com vários galhos suspensos sobre a água.

Regis deu uma olhada ao redor e gemeu, sem gostar nem um pouco das suas chances. Os goblins poderiam estar em qualquer lugar, percebeu ele, observando bem os vários arbustos e outeiros. Ele não se confortou com a aparente tranquilidade dos quatro anões, porque estivera cercado de anões por tempo o suficiente para saber que eles sempre ficavam empolgados antes de uma luta, independentemente das chances que tivessem. E, ainda pior para o halfling, era o fato de que veio uma voz tentadora, provocadora em sua cabeça, o lembrando que, com uma palavra, ele poderia construir uma torre cristalina — uma torre que nem mil goblins poderiam penetrar — se Regis apenas assumisse o controle do fragmento de cristal. Os goblins não invadiriam a torre, Regis sabia, porque Crenshinibon trabalharia com ele para controlar as pequenas criaturas miseráveis.

Eles não poderiam resistir.



Drizzt, olhando para trás com as costas contra uma árvore um pouco à frente de Bruenor e Cattibrie, fez um sinal para que a mulher não atirasse. Ele também havia visto o goblin no galho acima, um goblin focado no rio à frente e sem perceber os amigos que se aproximavam. Não havia necessidade de dizer a todo o grupo que havia perigo por perto, o ranger decidiu, e o arco estrondoso de Cattibrie certamente deixaria o grupo inteiro em alerta.

Então o ranger drow subiu na árvore, com uma cimitarra na mão. Com furtividade e agilidade incríveis, ele chegou ao nível do galho do goblin. Então, se equilibrando-se perfeitamente sem usar sua mão livre, ele se aproximou de repente em cinco passos rápidos. O drow usou sua mão livre para agarrar a lateral do goblin, entre o arco e sua corda, até a boca do goblin surpreso, e enfiou a cimitarra pelas costas da criatura, angulando a lâmina para cima de forma que cortasse rapidamente pelo coração e pulmão. Ele segurou o goblin por alguns segundos, esperando que caísse completamente na escuridão da morte, então, cuidadosamente, o pôs sobre o galho, deixando o arco rústico acima do corpo. Drizzt olhou ao redor em busca de Guenhwyvar, mas não viu a pantera em lugar algum. Ele havia a instruído a se segurar até o combate principal começar e confiava que Guenhwyvar faria isso.

O momento da luta se aproximava rapidamente, Drizzt sabia, porque os goblins estavam por toda a parte, escondidos em arbustos e árvores próximas ao banco do rio. Ele não gostava das chances de uma vitória rápida. A região era entulhada, com barreiras físicas e buracos para se esconder em demasia. Ele gostaria de poder se dar ao luxo de passar uma hora ou mais localizando todos os goblins. Mas então o *Limpa-Fundo* apareceu por uma curva do rio não muito longe.

Drizzt olhou para trás, para seus amigos à espera, fazendo movimentos firmes

os chamando para se aproximarem rapidamente.

Um rugido de Bruenor e uma flecha sibilante de Taulmaril abriram os trabalhos. Com o projétil de Cattibrie passando pela base da árvore em que Drizzt estava, atravessou um matagal ali embaixo, acertando um goblin no quadril e fazendo com que caísse no chão se debatendo.

Três outros goblins surgiram do mesmo matagal, correndo e gritando loucamente.

Esses gritos diminuíram quando o drow, agora com ambas as suas lâminas mortais sacadas, saltou de seu galho para cair sobre eles. Atingiu-os com força quando chegou, estocando para o lado e derrubando o que estava abaixo dele, prendendo o punho de sua segunda lâmina sobre seu torso e usando seu impulso para atravessar a criatura azarada.

E ele quase se chocou no ar com outra forma escura. Guenhwyvar, em um salto forte, passou pelo drow que caía e se chocou em mais outro matagal, indo parar sobre outro goblin.

O único goblin dos três a escapar do salto inicial de Drizzt cambaleou para o lado contra o tronco da mesma árvore da qual Drizzt havia saltado e deu a volta, com sua lança pronta para ser jogada.

Ele ouviu o rosnado e tentou se virar para encarar seu mais novo oponente, mas Bruenor havia sido o mais rápido, indo para perto demais para que fosse atingido com a ponta afiada da arma de haste. Transferindo seu impulso para o machado já acima de sua cabeça, com uma parada brusca, fez cada músculo em seu corpo ser jogado para a frente.

— Droga — resmungou o anão, percebendo que provavelmente levaria algum tempo para extrair a arma presa do crânio partido.

Enquanto o anão puxava e se virava, Cattibrie passou correndo por ele, se deixando então cair sobre um joelho e soltando outra flecha. Essa derrubou um goblin de uma árvore. Ela soltou o arco e, em um único movimento, sacou Khazid'hea, sua poderosa espada mágica. Com a lâmina brilhando ferozmente, correu até eles.

E Bruenor ainda puxava.

Drizzt, vendo que ambos os outros dois goblins estavam bem mortos, saltou e correu, desaparecendo em um pequeno aglomerado de árvores.

À frente, Guenhwyvar subiu correndo pela lateral de uma árvore, e ambos os goblins apavorados nos galhos mais baixos atiraram suas lanças de qualquer jeito e tentaram saltar para o chão. Um até conseguiu, mas o outro foi pego no ar pelas garras da pantera e puxado, se debatendo freneticamente, de volta para cima e para sua morte.

— Droga — disse Bruenor novamente, puxando sem parar, perdendo toda a diversão. — Tenho que bater mais leve nessas coisas fedorentas.



Ele não podia elevar a torre de cristal no barco, é claro, mas talvez logo ao lado, até mesmo no rio. Sim, os andares inferiores da estrutura poderiam ficar debaixo d'água, mas Crenshinibon ainda mostraria uma forma de entrar.

— Eles têm lanças! — gritou Tranco Soca-Trovão. — Para a amurada! Para a amurada!

Imediatamente, o capitão anão e sua tripulação mergulharam no convés e rolaram até a amurada lateral mais próxima à costa infestada de goblins para ter alguma proteção. Donat, o primeiro a chegar, abriu imediatamente um baú de madeira, dando a cada anão uma besta, e todos se mantiveram bem espremidos contra a amurada protetora enquanto as carregavam.

Todo o movimento finalmente chamou a atenção de Regis, e ele afastou suas visões da torre de cristal, mal crendo que ele poderia ter sequer considerado levantar aquela coisa para fitar, bastante assustado, os anões. Ele olhou para cima enquanto o barco flutuava sob um galho que se estendia até o rio e viu um goblin ali, com o braço já pronto para soltar a lança.

Os quatro anões se deixaram cair imediatamente de barriga para cima, ajustando suas bestas, e dispararam. Todos os virotes atingiram o alvo, atravessando o goblin e o lançando um pouco para cima, fazendo com que caísse no rio atrás da embarcação. Mas não antes de ele ter jogado a lança — e bem jogada.

Regis deu um gritinho e tentou desviar, mas era tarde demais. Ele sentiu a lança se cravar na parte de trás do seu ombro. O halfling ouviu, com uma clareza doentia, a ponta dela perfurá-lo e se chocar contra o convés quando ele caiu, virado para baixo, e se ouviu uivando, embora sua voz não viesse de nenhum ato consciente.

Então ele sentiu a textura irregular das tábuas enquanto os anões o puxavam para o lado, e ouviu, bem de longe, Donat gritando:

— Mataram ele! De morte matada!

Então ele estava sozinho, e com tanto frio, e ouviu o som de respingos de água enquanto alguns goblins chegavam a nado até o barco.



Caindo de um galho alto surgiu a pantera, graciosa e linda, como uma flecha negra. Ela passou por um goblin, com uma pata batendo de forma rápida o suficiente para rasgar a garganta da criatura desavisada. Em seguida, se chocou contra outros dois, derrubando um sob seu peso imenso e arrancando a vida dele em um instante, saltando então para o próximo antes que pudesse se levantar e fugir.

O goblin ficou de barriga para cima, sacudindo os braços enlouquecidamente tentando afastar a gata gigante. Mas Guenhwyvar era rápida e forte demais, e logo prendeu sua boca na garganta da criatura.

Não muito longe, ao lado, Drizzt e Cattibrie, perseguindo goblins de forma independente, descobriram um ao outro em uma pequena clareira, e que haviam sido cercados por goblins que, parecendo ter assumido uma vantagem súbita, saltaram do bosque e circularem a dupla.

— Um pouco de sorte, eu acho — comentou Cattibrie com uma piscadela para seu amigo, e eles se posicionaram de costas um contra o outro, de forma defensiva.

Os goblins tentaram coordenar seus ataques, chamando um pelo outro, com atacantes de lados opostos avançando ao mesmo tempo, enquanto aqueles ao lado deles esperavam para ver se o primeiro ataque deixaria os humanos vulneráveis.

Eles simplesmente não entendiam.

Drizzt e Cattibrie circulavam sem deixar as costas um do outro, mudando assim os ângulos do ataque, fazendo o drow cuidar dos goblins que foram atrás de Cattibrie e vice-versa. Então Drizzt atacou, fazendo suas cimitarras se moverem em movimentos circulares, se prendendo por dentro de hastes de lanças e as girando de forma inofensiva para o lado. Com uma mudança sutil no ângulo do pulso e um passo rápido para a frente, ambos os goblins cambalearam para trás, caindo de costas.

Do outro lado, Cattibrie havia se abaixado sob a estocada de uma lança e fez Khazid'hea cortar pelo outro lado, fazendo a lâmina cruelmente afiada arrancar a perna do goblin na altura do joelho. Um goblin ao lado tentou ajustar o ângulo de sua lança para baixo, na intenção de acertar a mulher, mas ela pegou a haste com sua mão livre e a virou para o lado, usando-a como alavanca para se erguer um pouco e se afastar, acertando uma única estocada no peito da criatura.

— Em frente! — gritou Drizzt, passando correndo por Cattibrie e a prendendo por sob os ombros, ajudando-a a se levantar de vez e a puxando consigo em sua corrida, com seu impulso destruindo a formação das criaturas assustadas.

Aqueles que ficaram para trás não ousaram seguir aquela investida, exceto por um. Logo, Drizzt sabia que Crenshinibon havia enlouquecido aquele ali.

Dentro de três batidas de coração ele estava morto.



Ainda por trás da luta principal, Bruenor ouvia a tudo, e isso o deixou mais furioso do que nunca. Se virando e puxando, tentando com toda a sua força, o anão quase caiu quando conseguiu soltar o machado — soltar em partes, ele percebeu, enojado, porque, em vez de puxar a lâmina do crânio da criatura, ele havia arrancado a cabeça do goblin morto.

— Bem, é bonitinho — disse ele com repulsa, e então não teve mais tempo para reclamar quando dois goblins surgiram do arbusto perto dele. Ele acertou o

mais próximo com força, um lance após um giro que faz com que a cabeça decepada do goblin se chocasse diretamente na barriga do outro e o fizesse cambalear para trás.

Agora sem arma, Bruenor recebeu um golpe do segundo goblin, uma pancada de um tacape entre seus ombros que doeu, mas sequer o desacelerou. Saltou para perto, indo parar bem de frente para o goblin, e bateu sua testa no rosto da criatura, fazendo com que o goblin cambaleasse e roubando o tacape de suas mãos enfraquecidas enquanto ele tropeçava.

Antes que o goblin pudesse se recuperar, o tacape bateu com força uma vez, duas, três, e deixou a coisa estremecendo impotente no chão. Bruenor girou e lançou o tacape nas pernas do primeiro goblin enquanto tentava o atacar pelas costas, fazendo a criatura tropeçar e cair de cabeça no chão. O anão saltou sobre ele de volta à vegetação para recuperar seu machado.

— Chega de brincadeira — rugiu Bruenor. Sem elegância alguma, ele bateu o machado contra o tronco mais próximo, estilhaçando o resto da cabeça. De pé e ainda girando, o goblin deu uma olhada para o anão feroz e seu machado, olhou para o corpo decapitado do primeiro que Bruenor matou, deu meia-volta e saiu correndo.

— Ah, não! — uivou o anão, e ele jogou seu machado em um lance sobre a cabeça que fez com que batesse girando nas costas do goblin e caísse de cara no chão.

Bruenor passou correndo por ele na intenção de puxar o machado em plena corrida, indo se juntar novamente a seus companheiros.

O machado estava preso novamente, dessa vez na coluna do goblin morto.

— Cérebro de orc, fedor de troll, comedor de inseto! — xingou Bruenor.



Donat fez o possível para ajudar Regis, tentando segurar a haste da lança de forma firme para que a arma alojada não causasse mais dano, enquanto os outros três anões corriam freneticamente pelo barco, trabalhando furiosamente para manter os goblins longe do *Limpa-Fundo*. Uma criatura quase chegou ao convés, mas Tranco bateu com sua besta contra o rosto dela, estraçalhando tanto a arma quanto a mandíbula do goblin.

O anão uivou de alegria, levantou a criatura paralisada acima de sua cabeça e a lançou sobre outras duas que estavam tentando subir pela lateral, derrubando todas as três de volta à água.

Seus dois primos se provaram igualmente eficazes e igualmente danosos às bestas caríssimas, mas o barco estava sem goblins nele, e em breve estaria longe demais para aqueles que continuavam tentando persegui-los, com a ajuda da corrente.

Isso permitiu que Tranco pegasse a besta de Donat, a única que ainda

funcionava, e acertasse alguns na água.

A maioria das criaturas conseguiu chegar ao outro lado do rio, mas não queriam mais saber da luta — nem um pouco, na verdade — e simplesmente correram para o matagal.



Bruenor firmou suas botas pesadas nas costas do goblin, que ainda gemia, cuspiu em ambas as mãos, pegou o cabo do machado e deu um puxão firme, arrancando a cabeça e metade da coluna do goblin.

O anão saiu rolando para trás e parou sentado no chão.

— Olha. Mais bonitinho — comentou, notando a criatura rasgada e o pedaço de coluna sobre suas pernas estendidas. Ele sacudiu a cabeça e se levantou de um salto, correndo para se juntar a seus amigos, mas, quando chegou, a batalha havia acabado. Drizzt e Cattibrie estavam entre várias das criaturas mortas e Guenhwyvar circulava pela área, procurando por quaisquer outras.

Porém, aqueles nas garras mentais de Crenshinibon já estavam mortos, e aqueles com algum livre arbítrio já se foram há tempos.

— Fala praquele fragmento de cristal escroto pra arrumar umas criaturas mais resistentes — resmungou Bruenor. Ele deu um olhar de lado para Drizzt enquanto iam para a costa do rio. — Tem certeza de que temos que nos livrar daquela coisa?

Drizzt apenas sorriu e seguiu em frente. Um goblin conseguiu sair do rio por aquele lado, mas Guenhwyvar o enterrou antes que os amigos conseguissem sequer se aproximar. Mais à frente, Tranco manobrou o *Limpa-Fundo* em uma pequena piscina lateral fora da corrente principal. Os três amigos riam durante todo o caminho, recontando a batalha e falando com leveza sobre como era bom estar de volta à estrada.

As expressões deles mudaram abruptamente quando viram Regis deitado no convés, pálido e imóvel.



De uma sala escura no subsolo da Casa Basadoni, Jarlaxle e seu assistente mago-clérigo observavam a tudo.

— Não tinha como ser mais fácil — comentou o líder mercenário com uma risada. Ele se virou para Rai'gy. — Arrume uma aparência humana similar à de um clérigo como Cadderly e nas mesmas vestes cerimoniais. Mas sem o chapéu — acrescentou o mercenário após uma pausa curta. — Pode ter algo a ver com o posto, acredito, ou talvez tenha uma relação maior com o gosto pessoal de Cadderly.

— Mas Kimmuriel foi atrás de Baeltimazifas — reclamou Rai'gy.

— E você irá acompanhar o doppelgänger até Drizzt e seus companheiros — explicou Jarlaxle — como um estudante da biblioteca da Elevação Espiritual de Cadderly. Prepare magias de cura poderosas.

Os olhos de Rai'gy se arregalaram de surpresa.

— Eu vou ter que rezar à Rainha Lolth por magias que me permitam curar um halfling? — perguntou ele, incrédulo. — E você acha que ela me concederá as magias com essa intenção?

Jarlaxle, com sua confiança suprema, assentiu:

— Ela vai, porque conceder essas magias ajudará a causa dos drow dela — explicou, e então sorriu abertamente, sabendo que o resultado daquela batalha havia acabado de fazer a vida dele muito mais fácil e bem mais interessante.

CAPÍTULO 22



O que salva

Regis ofegava e gemia de agonia, se debatendo de leve, o que só tornava as coisas piores para o pobre halfling. Cada movimento fazia a haste da lança se mexer, enviando ondas de dor por seu pequeno corpo. Bruenor afastou quaisquer emoções de vulnerabilidade e segurou as lágrimas, percebendo que não estaria fazendo nada de útil para seu amigo gravemente ferido ao demonstrar qualquer compaixão.

— Seja rápido — disse ele ao Drizzt.

O anão se ajoelhou sobre Regis, se posicionando com firmeza, apertando o halfling pelos ombros e pondo um joelho nas costas dele para que ele ficasse completamente imóvel. Drizzt não sabia o que fazer. A lança era endentada, isso ele podia reconhecer, mas empurrá-la por completo até o outro lado parecia uma técnica brutal demais para Regis sobreviver. Mesmo assim, como Drizzt poderia cortar a lança de forma rápida e suave o suficiente para que Regis não precisasse tolerar uma agonia tão insuportável? Mesmo a menor mudança na posição da haste fazia o halfling gemer de dor. O que a sacudida da haste sendo cortada por uma cimitarra poderia fazer com ele?

— Pega com as duas mãos — instruiu Cattibrie. — Uma no ferimento, a outra na lança, bem acima de onde você quer que eu quebre.

Drizzt olhou para ela e viu que estava com Taulmaril na mão novamente e uma flecha em prontidão. Ele olhou do arco para a lança e entendeu a intenção dela. Embora ele duvidasse do potencial daquela técnica, ele simplesmente não tinha nenhuma ideia melhor. Agarrou a lança com força logo acima do ferimento de entrada, então, com a outra, dois punhos acima. Olhou para Bruenor, que prendeu Regis ainda melhor — fazendo o pobre halfling choramingar novamente — e assentiu sombriamente.

Drizzt então acenou para Cattibrie, que se abaixou, ajustando o tiro e o ângulo da flecha para que não atingisse um de seus amigos. Se não fosse perfeita, ela percebeu, ou mesmo se não tivesse muita sorte, a flecha poderia ricochetear de mal jeito, e então teriam outro companheiro com ferimentos sérios deitado no convés ao lado de Regis. Com isso em mente, Cattibrie relaxou um pouco a corda do arco, mas então Regis choramingou de novo, e ela entendeu que seu pobre amiguinho não tinha muito tempo.

Ela recuou, mirou perfeitamente e soltou a corda, com a flecha cegante, como um raio, chiando através da haste de forma limpa, perfurando e atravessando a amurada do outro lado do convés até mergulhar no rio.

Drizzt, paralisado pelo clarão súbito embora tenha esperado o tiro, ficou imóvel por um instante. Após permitir que seus sentidos se ajustem à cena, ele entregou o pedaço quebrado da haste ao Tranco:

— Levante ele com cuidado — o drow instruiu a Bruenor, que assim o fez, elevando o ombro ferido do halfling lentamente do convés.

Então, com um olhar lamentoso e impotente para todos ao redor, o drow agarrou o pedaço restante da haste com firmeza e começou a empurrar.

Regis uivou e gritou e se debateu demais para que Drizzt, sempre repleto de compaixão, pudesse continuar. Sem saber o que fazer, ele soltou a haste e estendeu as mãos impotentes na direção de Bruenor.

— O pingente de rubi — comentou Cattibrie de repente, caindo de joelhos ao lado de seus amigos. — Vamos fazer ele pensar em coisas melhores.

Ela se mexeu rapidamente enquanto Bruenor levantava Regis, que gemia, um pouco mais alto, estendendo a mão até a parte da frente da camisa do halfling e puxando o pingente de rubi deslumbrante.

— Olhe pra cá — Cattibrie disse repetidamente a Regis. Ela elevou a joia, fazendo-a girar encantadoramente em sua corrente diante dos olhos semicerrados do halfling. A cabeça de Regis começou a tombar para a frente, mas Cattibrie o agarrou pelo queixo e o forçou a permanecer firme.

— Você se lembra da festa depois que te resgatamos de Pook? — perguntou ela de forma calma, forçando-se a abrir um sorriso.

Gradualmente, ela o atraiu até suas palavras com maior persuasão, o lembrando daquele momento agradável, um no qual Regis havia acabado bastante intoxicado. E de fato o halfling parecia intoxicado agora. Ele não gemia mais, com seu olhar firme na joia que girava.

— Ah, mas não foi divertido na sala das almofadas? — continuou a mulher, falando do harém na casa de Pook. — Achamos que você não sairia de lá nunca mais.

Enquanto falava, ela olhou para Drizzt e assentiu. O drow se segurou na parte restante da haste presa mais uma vez e, com um olhar para Bruenor na intenção de garantir que o anão estava prendendo Regis bem, ele começou a empurrar lentamente.

Regis se encolheu quando o resto da ponta larga da lança rasgou a parte da frente de seu ombro, mas não resistiu nem gritou. Drizzt logo conseguiu remover completamente o que restava da arma.

Ela saiu junto a um jorro de sangue, e tanto Drizzt quanto Bruenor tiveram que agir rápido para estancar o fluxo. E mesmo assim, quando deitaram Regis gentilmente, viram seu braço perder a cor.

— Ele está sangrando por dentro — disse Bruenor entredentes. — Vamos ter que arrancar o braço dele se não der para consertar!

Drizzt não respondeu, só voltou a trabalhar em seu amiguinho, afastando as ataduras e tentando levar seus dedos ágeis até dentro do ferimento para estancar o sangramento interno.

Cattibrie continuou com sua fala calmante, fazendo um excelente trabalho em distrair o halfling, se concentrando tão completamente em sua tarefa que ela conseguiu diminuir seus olhares nervosos na direção de Drizzt.

Caso Regis visse o rosto do drow, a magia poderia ter se desfeito, porque Drizzt entendia o tamanho do problema e entendia que seu amiguinho estava realmente em perigo. Ele não conseguia parar o fluxo. A solução drástica de Bruenor de amputar o braço poderia ser necessária, e, mesmo assim, Drizzt entendia que o halfling poderia morrer.

— Conseguiu? — perguntava Bruenor repetidamente. — Conseguiu?

Drizzt fez uma careta, olhando explicitamente para o machado de Bruenor, já manchado de sangue, e voltou a trabalhar de forma mais determinada. Finalmente, ele relaxou sua pressão na veia só um pouco, gradativamente, respirando com um pouco mais de facilidade enquanto soltava a veia e não sentia mais nenhum sangue saindo do corte.

— Vou arrancar esse maldito braço! — declarou Bruenor, interpretando errado a aparência resignada de Drizzt.

O drow levantou a mão e sacudiu a cabeça:

— Estancou — anunciou ele.

— Mas por quanto tempo? — perguntou Cattibrie, genuinamente preocupada.

Mais uma vez, Drizzt sacudiu a cabeça, impotente.

— Temos que ir — comentou Tranco Soca-Trovão, vendo que o alvoroço ao redor de Regis havia se acalmado. — Os goblins podem não estar longe.

— Ainda não — insistiu Drizzt. — Não podemos movê-lo até termos certeza de que o ferimento não vai reabrir.

Tranco olhou preocupado para o irmão. Então ambos olharam nervosos para seus três primos de quarto grau.

Mas Drizzt, naturalmente, estava certo, e Regis não poderia ser movido imediatamente. Todos os três amigos ficaram perto dele. Cattibrie ficou com o pingente de rubi, caso sua hipnose calmante fosse necessária novamente. Por enquanto, porém, Regis não sabia de nada, nada além do alívio que vinha pela escuridão da inconsciência.



— Você está nervoso — comentou Kimmuriel Oblodra, obviamente adorando ver que Jarlaxle, normalmente impassível, estava caminhando de um lado para o outro. Jarlaxle parou e olhou incrédulo para o psionista.

— Bobagem — insistiu. — Baeltimazifas fez uma impressão perfeita de

Pasha Basadoni.

Era bastante convincente. Na reunião importante naquela mesma manhã, o doppelgänger havia se passado por Pasha Basadoni perfeitamente, algo que não era insignificante, considerando que ele estava morto e Baeltimazifas não pôde vasculhar sua mente em busca dos detalhes sutis. É claro, seu papel na reunião era pequeno — prejudicado, pelo que Sharlotta explicou aos outros mestres de guilda, pelo fato de que ele estava muito velho e sua saúde não estava das melhores. Pasha Wroning havia sido convencido pela atuação do doppelgänger. Com o poderoso Wroning satisfeito, Domo Quillilo dos homens-ratos e os líderes dos Retalhadores, mais jovens e mais nervosos, não poderiam reclamar. A tranquilidade retornou às ruas de Porto Calim, e as coisas estavam, pelo que os outros souberam, como sempre foram.

— Ele disse aos outros mestres de guilda aquilo que desejavam ouvir — disse Kimmuriel.

— E faremos o mesmo com Drizzt e seus amigos — garantiu Jarlaxle ao psionista.

— Ah, mas você sabe que o alvo dessa vez é muito mais perigoso — disse Kimmuriel, sempre atento. — Mais alerta e mais... drow.

Jarlaxle parou e encarou o Oblodra, então riu alto, admitindo sua inquietação:

— Sempre se mostrou verdade que as coisas ficam bem interessantes quando Drizzt Do'Urden está envolvido. Aquele lá frequentemente conseguiu escapar, enganar ou simplesmente ter mais sorte do que os inimigos mais poderosos que você pode imaginar. E olhe para ele — acrescentou, fazendo um movimento na poça mágica que Rai'gy tinha posicionada. — Ele ainda sobrevive. Não: prospera. A própria Matriarca queria fazer um troféu com a cabeça dele e foi ela, não ele, quem se foi desse mundo.

— Não queremos que ele morra — lembrou Kimmuriel. — Embora isso também possa ser bem lucrativo.

Jarlaxle sacudiu furiosamente a cabeça.

— Isso nunca — disse ele de forma determinada. Kimmuriel ficou um bom tempo estudando o líder mercenário.

— Será que você começou a gostar desse renegado? — perguntou. — É assim que Jarlaxle funciona, não é?

Jarlaxle riu novamente:

— “Respeito” é uma palavra mais apropriada.

— Ele jamais se juntaria ao Bregan D'aerthe — lembrou o psionista.

— Não que ele saiba — respondeu o mercenário oportunista. — Não que ele saiba.

Kimmuriel não insistiu, mas, em vez disso, apontou para a poça reflexiva, empolgado:

— Reze para que Baeltimazifas valha o preço pago — disse ele.

Jarlaxle, que já havia testemunhado a catástrofe de várias tentativas frustradas

contra Drizzt Do'Urden, certamente estava rezando.

Artemis Entreri entrou no local então, conforme Jarlaxle havia pedido. Ele olhou para os dois drow, então foi cautelosamente para o lado da poça refletora e seus olhos se arregalaram quando viu a imagem nela, a imagem de seu maior adversário.

— Por que está surpreso? — perguntou Jarlaxle. — Eu disse que posso entregar o que mais deseja.

Entreri se esforçou para manter sua respiração sob controle, não querendo que o mercenário se divertisse demais com sua empolgação óbvia. Ele reconheceu a verdade então, reconheceu que Jarlaxle — maldito Jarlaxle — estava certo. Na poça estava a fonte da apatia de Entreri, o símbolo que sua vida inteira era uma mentira. Lá estava o único desafio que restava ao mestre assassino, a única inquietação restante que evitava que ele aproveitasse sua vida atual.

Bem ali. Drizzt Do'Urden. Entreri olhou novamente para Jarlaxle e assentiu.

O mercenário, nem um pouco surpreso, apenas sorriu.



Regis se mexeu e gemeu, desta vez resistindo às tentativas de Cattibrie com o pingente, porque, como a emergência exigira, ela não havia começado o processo de encantamento até depois de os dedos de Drizzt já estarem trabalhando furiosamente no ombro rasgado do halfling.

Bruenor, com seu machado ao seu lado, fez bem em segurar o halfling, mas Drizzt continuou rosnando e sacudindo a cabeça em frustração. O ferimento havia se aberto novamente, e dessa vez o drow de dedos ágeis não conseguia fechar de forma alguma.

— Arranca esse maldito braço! — Drizzt finalmente gritou em frustração, caindo para trás, com seu próprio braço encharcado de sangue. Os quatro anões atrás dele soltaram um gemido em uníssono, mas Bruenor, sempre estável e confiável, entendia a verdade e se moveu de forma metódica na direção de seu machado.

Cattibrie continuava a falar com Regis, mas ele não a ouvia mais, não ouvia a nada, porque sua consciência já estava distante.

Bruenor levantou o machado, mirando o golpe. Cattibrie, sem nenhum argumento lógico e entendendo que precisariam parar o sangramento mesmo que isso significasse cortar o braço e cauterizar a ferida com fogo, estendeu hesitantemente o braço ferido.

— Arranca — instruiu Drizzt, e os quatro anões gemeram novamente. Bruenor cuspiu nas mãos e levantou novamente o machado, mas a dúvida cruzou o seu rosto quando ele olhou para seu pobre amiguinho.

— Arranca! — exigiu Drizzt.

Bruenor levantou o machado e o abaixou lentamente, alinhando o local do

impacto.

— Arranca! — disse Cattibrie.

— Não! — veio uma voz que chegava pelo lado, e todos os amigos se viraram para dois homens indo na direção deles.

— Cadderly! — gritou Cattibrie, e realmente parecia ser. Ela e Drizzt estavam tão surpresos e satisfeitos que nenhum dos dois notou que o homem parecia mais velho do que da última vez que o viram, embora soubessem que o clérigo não estava envelhecendo, mas sim ficando mais jovem à medida que sua saúde retornava. O esforço imenso para se construir a Elevação Espiritual a partir de destroços havia deixado suas marcas no jovem.

Cadderly assentiu para seu companheiro, que correu até Regis.

— Bom é que ao lado de vocês chegamos — disse o outro clérigo, um comentário curioso e em um dialeto que nenhum dos outros ouvira antes.

Eles não fizeram perguntas, porém, não com seu amigo Cadderly logo ao lado dele, e certamente não enquanto ele se curvava e começava um cântico baixo sobre o halfling caído.

— Meu associado, Arrabel, vai curar o ferimento — explicou Cadderly. — Estou realmente surpreso em vê-los tão longe de casa.

— Indo te ver — explicou Bruenor.

— Bem, então voltem — disse Baeltimazifas, disfarçado de Cadderly, de forma dramática, exatamente como Jarlaxle o havia instruído. — Eu os receberei de fato de forma grandiosa quando chegarem à Elevação Espiritual, mas sua estrada agora está em outra direção, porque vocês têm um amigo em grande necessidade.

— Wulfgar — sussurrou Cattibrie, e os outros certamente estavam pensando no mesmo.

Cadderly assentiu.

— Ele tentou segui-los, ao que parece, e chegou a um pequeno povoado a leste de Portão de Baldur. As correntes descendo o rio os levarão até lá rapidamente.

— Que povoado? — perguntou Tranco.

O doppelgänger deu de ombros, nenhum nome para dizer.

— Quatro construções atrás de um desfiladeiro e árvores. Não conheço o nome.

— Deve ser Yogerville — insistiu Donat, e Tranco assentiu de acordo.

— Chegamos lá em um dia — disse o capitão anão ao Drizzt. O drow olhou de forma curiosa para Cadderly.

— Levaria um dia para que eu rezasse por uma dessas magias de transporte — explicou o falso clérigo. — E mesmo eu só poderia levar um de vocês comigo.

Regis gemeu então, atraindo a atenção de todos e, para a alegria absoluta dos companheiros, o halfling se sentou, já parecendo muito melhor, e até conseguiu fechar os dedos da mão de seu braço ferido. Ao lado dele, Rai'gy, sob o manto desconfortável de um humano, sorriu e agradeceu silenciosamente à Rainha Lolth

por ser tão compreensiva.

— Ele pode viajar, e imediatamente — explicou o doppelgänger. — Agora vão. Seu amigo precisa muito de vocês. Parece que o temperamento dele irritou os fazendeiros, e eles o fizeram prisioneiro e planejam enforcá-lo. Vocês têm tempo de salvá-lo, porque não farão nada até que o líder deles retornem, mas vão de uma vez.

Drizzt assentiu, então estendeu a mão e pegou sua bolsa do cinto de Regis.

— Vocês irão conosco? — perguntou ele, e, enquanto isso, ansiosos, Cattibrie, Bruenor, Regis e os outros anões começaram a preparar o barco para a partida. Drizzt e o associado de Cadderly saíram da embarcação para se juntar ao clérigo.

— Não — respondeu o doppelgänger, imitando perfeitamente a voz de Cadderly, de acordo com o que o diabrete tinha fornecido à criatura estranha com detalhes extremos e comentários precisos. — Vocês não precisarão de mim, e tenho assuntos urgentes a tratar.

Drizzt assentiu e entregou a bolsa:

— Cuidado com ele — explicou. — Ele tem a habilidade de atrair supostos aliados.

— Estarei de volta à Elevação Espiritual em alguns minutos — respondeu o doppelgänger.

Drizzt fez uma pausa ao ouvir o comentário curioso — Cadderly não havia acabado de dizer que precisava de um dia para memorizar uma magia de transporte?

— Palavra de retorno — acrescentou Rai'gy rapidamente, percebendo o desconforto. — Leva à Elevação Espiritual com a magia, mas não para qualquer outro lugar.

— Anda, elfo! — gritou Bruenor. — Meu garoto está esperando.

— Vá — disse Cadderly a Drizzt, pegando a bolsa e, no mesmo movimento, colocando a mão no ombro de Drizzt e o fazendo se virar para o barco, o conduzindo gentilmente até lá. — Vão de uma vez. Vocês não têm tempo a perder.

A intuição de Drizzt continuava a apontar que havia algo muito errado, mas ele não tinha tempo para parar e pensar nisso. O *Limpa-Fundo* já estava sendo deslizado de volta para o rio, com a população de quatro trabalhando para virá-lo. Com um salto ágil, Drizzt se juntou a eles, então se virou e viu Cadderly sorrindo e acenando, com seu associado já em meio a uma conjuração. Antes que o barco estivesse muito longe, os amigos viram a dupla se dissipar no vento.

— Por que esse maldito idiota só não levou um de nós ao meu garoto? — perguntou Bruenor.

— Verdade. Por que não? — respondeu Drizzt, ainda olhando para o espaço vazio e refletindo.

Refletindo.

Bem cedo na manhã seguinte, o *Limpa-Fundo* parou no banco de areia a uns

duzentos metros de Yogerville e os quatro amigos, incluindo Regis, que estava se sentindo muito melhor, saltaram fora do barco.

Todos concordaram que os anões ficariam no barco, e também, seguindo a sugestão de Drizzt, decidiram que Bruenor, Regis e Cattibrie iriam falar com a população sozinhos enquanto o ranger circulava o povoado, para ter uma ideia melhor da região.

Os três foram recebidos por um povo gentil e amigável, com sorrisos abertos, e então, ao perguntaram a eles sobre Wulfgar, os sorrisos viraram expressões de confusão.

— Você acha que eu ia esquecer alguém assim? — gargalhou uma senhora idosa.

Os três amigos se entreolharam, confusos.

— Donat escolheu o vilarejo errado — disse Bruenor com um suspiro profundo.



Drizzt tinha pensamentos perturbadores. Uma magia obviamente havia trazido Cadderly até ele e seus companheiros, mas, se Wulfgar estava em uma situação tão emergencial, por que o clérigo não fora até ele primeiro? Ele era capaz de explicar, é claro, levando em conta que Regis estava em um perigo mais urgente, mas por que Cadderly não havia ido até um enquanto seu associado ia até outro? Mais uma vez, havia explicações lógicas. Talvez o clérigo tivesse apenas uma magia que pudesse levá-los a um lugar e tenham sido forçados a escolher. Mesmo assim, havia outra coisa incomodando Drizzt, e ele não conseguia entender exatamente o quê. Finalmente entendeu seu turbilhão interno: como Cadderly sabia como procurar por Wulfgar, um homem com quem jamais se encontrou e de quem havia apenas ouvido falar por alto?

— Só boa sorte — disse o drow a si mesmo, tentando entender logicamente o processo de Cadderly, um que o havia obviamente levado até Drizzt, e que no caminho ele deveria ter descoberto sobre Wulfgar, não tão atrás. Fora sorte, e só isso, que havia informado ao clérigo onde aquele homem imenso estaria.

Ainda assim, parecia haver falhas naquela lógica, mas Drizzt esperava que o próprio Wulfgar pudesse explicar quando finalmente conseguissem resgatá-lo. Com tudo isso em mente, Drizzt passou pela parte de trás do povoado, se movendo por trás do desfiladeiro protetor ao sul da cidade, fora da visão de seus amigos e sua conversa surpreendente com o povo do vilarejo, que honestamente não tinha ideia de quem era Wulfgar. Porém, Drizzt já poderia imaginar esse resultado de qualquer maneira ao sair de trás da borda daquele desfiladeiro e ver uma torre cristalina, uma imagem de Crenshinibon, cintilando na luz da manhã.

CAPÍTULO 23



O último desafio

Drizzt ficou ali, petrificado, enquanto uma linha apareceu na lateral imaculada da torre cristalina, se alargando cada vez mais, até se tornar uma porta aberta.

E, do outro lado da porta, chamando Drizzt, estava um elfo drow usando um grande chapéu emplumado que ele reconhecia bem. Por algum motivo que não podia entender imediatamente, o ranger drow não estava tão surpreso quanto deveria.

— Saudações novamente, Drizzt Do'Urden — disse Jarlaxle, usando a língua comum da superfície. — Por favor, entre. Quero conversar.

Drizzt pôs uma mão no cabo da cimitarra, a outra na bolsa que continha Guenhwyvar — embora ele tivesse acabado de devolver a pantera ao seu lar astral e soubesse que ela estaria cansada se fosse chamada novamente. Então, tensionou os músculos da perna e mediu a distância até Jarlaxle, reconhecendo que ele, com as tornozelas encantadas que usava, poderia cobrir a distância em um piscar de olhos e talvez até acertar um golpe no mercenário.

Mas então estaria morto, ele sabia, porque, se Jarlaxle estava ali, também estaria Bregan D'aerthe, ao redor dele, com as armas já em prontidão.

— Por favor — disse Jarlaxle novamente. — Temos assuntos a discutir que são tanto de nosso benefício quanto de nossos amigos.

Aquela última referência, junto ao fato de que Drizzt havia retornado por acreditar na palavra de um impostor — que estava obviamente trabalhando para o líder mercenário, ou talvez fosse o próprio — de que Wulfgar estava em perigo, fez o ranger drow relaxar seu aperto no cabo de sua arma.

— Eu garanto que nem eu nem meus associados irão atacá-lo — Jarlaxle garantiu a ele. — Além disso, os amigos que o acompanharam a esse vilarejo também sairão ilesos desde que não faça nada contra mim.

Drizzt entendia um bocado o mercenário misterioso, o bastante para confiar na palavra dele, pelo menos. Jarlaxle tivera a faca e o queijo na mão nos encontros anteriores, momentos em que o mercenário poderia ter facilmente matado Drizzt, assim como Cattibrie. E ainda assim, não o fizera, apesar do fato de que entregar a cabeça de Drizzt Do'Urden para Menzoberranzan naquela época seria bastante lucrativo. Com uma última olhada na direção do povoado, ocultado pelo desfiladeiro, Drizzt foi até a porta.

Muitas memórias chegaram até Drizzt enquanto ele seguia Jarlaxle para dentro da estrutura, com a porta mágica se fechando por trás deles. Embora esse andar térreo não fosse como o ranger se lembrava, ele não podia evitar de lembrar da primeira vez que entrou em uma manifestação de Crenshinibon, quando ele foi atrás do mago Akar Kessel, lá em Vale do Vento Gélido. Não era uma memória agradável, de fato, mas, mesmo assim, trazia conforto, porque vinda dessas lembranças chegava a Drizzt uma compreensão de como ele deveria derrotar essa torre, de como ele poderia quebrar esse poder e fazê-lo desabar.

Olhando agora para Jarlaxle, porém, enquanto o mercenário se sentava confortavelmente em uma cadeira luxuosa ao lado de um espelho vertical imenso, Drizzt entendeu que provavelmente não teria essa oportunidade.

Jarlaxle indicou uma cadeira de frente para a dele, e, mais uma vez, Drizzt obedeceu. O mercenário era uma das criaturas mais perigosas que ele já vira, mas não era impulsivo nem cruel.

No entanto, uma coisa que Drizzt notou enquanto ia para seu assento, era a seguinte: seus pés pareciam levemente mais pesados, como se a magia em suas tornozelas tivesse diminuído.

— Segui seus movimentos por vários dias — explicou Jarlaxle. — Um amigo meu precisa de seus serviços, sabe?

— Serviços? — perguntou Drizzt, suspeitando de que havia algo errado.

Jarlaxle apenas sorriu e continuou:

— Se tornou importante para mim reunir vocês dois.

— E também roubar o fragmento de cristal — raciocinou Drizzt.

— Não tanto — respondeu o mercenário honestamente. — Não tanto. Eu não fazia ideia da existência de Crenshinibon quando isso tudo começou. Adquiri-lo foi apenas um bônus agradável de buscar o que eu mais precisava: você.

— E Cadderly? — perguntou Drizzt, relativamente preocupado. Ele ainda não tinha certeza se era de fato Cadderly quem fora ao auxílio de Regis. Será que Jarlaxle havia pegado Crenshinibon do clérigo? Ou será que todo o episódio com Cadderly havia sido apenas uma artimanha?

— Cadderly está bem confortável na Elevação Espiritual, ignorante de sua empreitada — explicou Jarlaxle. — Para a tristeza do novo familiar do meu amigo mago, que sente um ódio especial por Cadderly.

— Prometa que Cadderly está seguro — disse Drizzt com toda a seriedade.

Jarlaxle assentiu.

— Ele está, e de nada por nossas ações para salvar seu amigo halfling.

Essa afirmação pegou Drizzt de surpresa, mas ele tinha que admitir que era verdade. Se os comparsas de Jarlaxle não tivessem surgido disfarçados de Cadderly e seu associado e conjurado uma magia de cura poderosa em Regis, o halfling provavelmente teria morrido, ou, no mínimo, perdido um braço.

— É claro, pela bagatela de uma conjuração você ganhou muito de nossa confiança — Drizzt fez questão de lembrar, deixando claro para Jarlaxle que ele

entendia que o mercenário raramente fazia algo que não trouxesse algum benefício a ele.

— Não foi uma conjuração simples — brincou Jarlaxle. — E poderíamos ter encenado tudo, dando a ilusão de cura. Uma magia que temporariamente curasse as feridas do halfling, apenas para que elas se abrissem novamente depois, levando à morte.

— Mas eu garanto que não foi o caso — acrescentou ele rapidamente ao ver os olhos de Drizzt se estreitando de forma que prometia perigo. — Não, seu amigo está completamente curado.

— Então eu agradeço — respondeu Drizzt. — É claro, você entende que preciso recuperar Crenshinibon, certo?

— Eu não duvido que você seja corajoso o suficiente para tentar — admitiu Jarlaxle. — Mas eu também entendo que você não é burro o bastante para tentar.

— Não agora, talvez.

— Então por quê? — perguntou o mercenário. — Por que Drizzt Do'Urden liga se Crenshinibon está espalhando sua magia maligna sobre os drow de Menzoberranzan?

Mais uma vez, o mercenário pegou Drizzt de surpresa. Por que ligar, de fato?

— Mas Jarlaxle vai ficar em Menzoberranzan? — perguntou o ranger. — Parece que não.

Essa fala arrancou uma gargalhada do mercenário.

— Jarlaxle vai aonde Jarlaxle precisa ir — respondeu. — Mas pense muito bem antes de ir até o fragmento de Cristal, Drizzt Do'Urden. Há mesmo mãos mais capazes em todo o mundo para empunhar o artefato do que as minhas?

Drizzt não respondeu, mas de fato estava pensando cuidadosamente nas palavras.

— Bom, chega disso — disse Jarlaxle, avançando em sua cadeira, de repente mais determinado. — Eu te trouxe aqui para que pudesse encontrar um velho conhecido, um ao lado do qual, e contra qual, você já batalhou. Parece que ele tem assuntos inacabados com Drizzt Do'Urden, e essa incerteza tem me custado um tempo precioso com ele.

Drizzt encarou o mercenário intensamente, sem ter ideia do que Jarlaxle estava falando — apenas por um instante. Então ele se lembrou da última vez que havia visto o mercenário, logo antes de Drizzt e Artemis Entreri terem se separado. Sua expressão deixou sua decepção clara a partir do momento em que ele começou a suspeitar da verdade.



— Você disse a droga do povoado errado — disse Bruenor para Tranco e Donat quando ele e os outros dois voltaram para o *Limpa-Fundo*. Os dois anões se entreolharam, curiosos, com Donat coçando a cabeça.

— Tinha que ser esse — insistiu Tranco. — Pela descrição de seu amigo, quer dizer.

— Os cidadãos podem ter mentido para nós — sugeriu Regis.

— Então são muito bons nisso — disse Cattibrie. — Cada um deles.

— Bom, eu sei de um jeito de descobrir — disse o halfling com um brilho travesso em seus olhos. Quando Bruenor e Cattibrie, reconhecendo aquele tom de voz, se viraram na direção dele, já o viram balançando o pingente hipnótico de rubi.

— E lá vamos nós — disse Bruenor, se afastando novamente do barco. Ele fez uma pausa e voltou a olhar para os anões. — Vocês têm certeza, né? — perguntou.

Todas as quatro cabeças começaram a se balançar de forma enérgica.

Logo antes do trio retornar para o aglomerado de casas, um garotinho correu para encontrá-los.

— Vocês acharam seu amigo? — perguntou.

— Ah, não. Ainda não — respondeu Cattibrie, parando Bruenor e Regis com um gesto de sua mão. — Você viu ele?

— Ele pode estar na torre — sugeriu o garoto.

— Que torre? — perguntou Bruenor de forma áspera antes que Cattibrie pudesse responder.

— Ali — respondeu o menino, nem um pouco afetado pelo tom duro de Bruenor. — Lá fora.

Ele apontou para um cume que se elevava por trás do vilarejo e, quando os amigos olharam naquela direção, notaram vários cidadãos subindo aquele cume. Na metade dele, os cidadãos começaram a arfar, maravilhados, alguns apontando, outros caindo no chão, e mesmo outros saindo correndo de onde vieram.

Os três amigos também começaram a correr, monte acima. Então eles também pararam abruptamente, olhando de forma incrédula para a torre na imagem de Crenshinibon.

— Cadderly? — perguntou Regis, incrédulo.

— Eu acho que não — disse Cattibrie.

Abaixando-se, ela liderou o caminho de forma cautelosa.



— Artemis Entreri deseja que essa rivalidade entre vocês seja finalmente resolvida — confirmou Jarlaxle.

A explosão incomum de Drizzt deixou claro para Jarlaxle o quanto ele desprezava Entreri e o quão sincera era sua afirmação de nunca mais querer lutar contra o homem novamente.

— Você nunca me decepciona — disse Jarlaxle com uma risada. — Sua falta

de arrogância é louvável, meu amigo. Te aplaudo por isso e desejo, com toda a sinceridade, que eu pudesse dar o que deseja e deixar que você e seus amigos sigam em frente. Mas não posso fazer isso, temo eu, e eu garanto que você deve resolver sua relação com Entreri. Por seus amigos, se não por si mesmo.

Drizzt refletiu sobre aquela ameaça por um bom tempo. Enquanto fazia isso, Jarlaxle fez um movimento com sua mão em frente ao espelho que ficava ao lado de sua cadeira, que se nublou imediatamente. Enquanto o ranger observava, a névoa se afastou, deixando uma imagem clara de Cattibrie, Bruenor e Regis indo até a base da torre. Cattibrie estava na liderança, se movendo de forma hesitante, tentando usar a pouca cobertura disponível.

— Eu poderia matá-los com um pensamento — garantiu o mercenário a Drizzt.

— Mas por quê? — perguntou Drizzt. — Você me deu sua palavra.

— E vou mantê-la — respondeu Jarlaxle. — Desde que você coopere.

Drizzt fez uma pausa, digerindo uma informação.

— E quanto ao Wulfgar? — perguntou Drizzt de repente, acreditando que Jarlaxle tivesse alguma informação sobre ele, uma vez que ele usou o nome de Wulfgar para atrair Drizzt e seus amigos até esse lugar.

Agora era a hora de Jarlaxle parar e pensar, mas só por um instante.

— Ele está vivo, são e salvo, até onde eu sei — admitiu o mercenário. — Eu não falei com ele, mas o vigiei por tempo o suficiente para descobrir como sua situação atual possa me beneficiar.

— Onde? — perguntou Drizzt.

Jarlaxle abriu um sorriso.

— Vamos poder falar sobre isso mais tarde — disse ele, olhando para trás, focando na escadaria que subia da sala.

— Você vai perceber que suas magias não funcionam aqui — continuou o mercenário, e Drizzt entendeu então o porquê de seus pés parecerem mais pesados. — Nenhuma delas: nem suas cimitarras, nem as braceadeiras que você pegou de Dantrag Baenre quando o matou, nem mesmo seus poderes drow inatos.

— Mais um novo e maravilhoso aspecto do fragmento de cristal — comentou Drizzt de forma sarcástica.

— Não — admitiu Jarlaxle, sorrindo. — É mais a ajuda de um amigo. Era preciso derrotar toda a magia, entende, porque esse último encontro entre você e Artemis Entreri deve ser de igual para igual, sem a possibilidade de vantagens injustas vindas de qualquer lado.

— Mas seu espelho funcionou — argumentou Drizzt, tanto por estar tentando ganhar tempo quanto para satisfazer sua própria curiosidade. — Ele não é mágico?

— É outra parte da torre, nada que eu tenha trazido, e a torre em si é imune às tentativas de meus associados em desativar a magia — explicou Jarlaxle. — Que presente maravilhoso que você me entregou, ou ao meu associado, ao

oferecer Crenshinibon. Ele me falou tanto sobre si... como elevar as torres e como manipulá-las de acordo com minhas necessidades.

— Você sabe que não posso permitir que fique com ele — disse Drizzt novamente.

— E você sabe que eu jamais o chamaria até aqui se eu acreditasse que houvesse o mínimo que pudesse fazer para tirar Crenshinibon de mim — disse Jarlaxle com uma risada. Ele terminou a frase ao olhar novamente para o espelho ao seu lado.

Drizzt seguiu aquele olhar até o espelho e viu seus amigos bem próximos da base da torre, procurando por uma porta — uma porta que, Drizzt sabia, eles não encontrariam a menos que Jarlaxle assim o desejasse. Cattibrie encontrou algo interessante, porém: os rastros de Drizzt.

— Ele está lá dentro! — gritou ela.

— Por favor, seja Cadderly — ambos os drow ouviram Regis comentar, nervoso. Aquilo fez Jarlaxle dar uma risada baixa.

— Vá até Entreri — disse o mercenário com mais seriedade, sacudindo sua mão para que o espelho se nublassem novamente, fazendo a imagem se dissipar. — Vá e satisfaça sua curiosidade, e então você e seus amigos seguirão seu caminho, e eu seguirei o meu.

Drizzt passou um bom tempo encarando o mercenário. Jarlaxle não o pressionou por muito tempo, apenas sustentou o seu olhar. Naquele momento, eles chegaram a um acordo silencioso.

— Independentemente do resultado? — perguntou Drizzt novamente, só para garantir.

— Seus amigos irão embora ilesos — garantiu Jarlaxle a ele. — Com você, ou com o seu corpo.

Drizzt voltou seu olhar para a escadaria. Ele mal podia acreditar que Artemis Entreri, seu rival por tanto tempo, o esperava logo após aqueles degraus. Suas palavras para Jarlaxle haviam sido sinceras e honestas. Ele nunca mais queria ver o homem, muito menos lutar contra ele. Aquela era a dor emocional de Entreri, não de Drizzt. Mesmo agora, com o combate tão próximo e obviamente tão necessário, o ranger drow não estava ansioso para subir aquelas escadas. Não era porque ele tinha medo do assassino. Não mesmo. Embora respeitasse a habilidade de batalha de Entreri, não temia o desafio.

Ele se levantou de sua cadeira e foi na direção das escadas, lembrando silenciosamente a si mesmo de todo o bem que poderia causar com aquela luta. Além de satisfazer Jarlaxle, Drizzt podia muito bem livrar o mundo de um algoz. Ele parou e se virou.

— Isso conta como uma amiga minha — afirmou ele, puxando a estatueta de ônix de sua bolsa.

— Ah, sim, Guenhwyvar — disse Jarlaxle, com suas feições se iluminando.

— Não quero Guenhwyvar nas mãos de Entreri — disse Drizzt. — Nem nas suas. Independentemente do resultado, ela deve ser devolvida a mim ou a

Cattibrie.

— Uma pena — comentou Jarlaxle com uma risada. — Achei que você pudesse esquecer de sua pantera magnífica de entre suas condições. Como eu adoraria ter uma companheira como Guenhwyvar.

Drizzt se empertigou, estreitando seus olhos cor de lavanda.

— Você jamais confiaria em mim com um tesouro desses — disse Jarlaxle. — Nem te culparia. Eu tenho mesmo uma fraqueza por coisas mágicas!

O mercenário estava rindo, mas Drizzt não estava.

— Dê você mesmo a eles — ofereceu Jarlaxle, fazendo um movimento na direção da porta. — Só jogue a estatueta na parede, acima de onde você entrou. Veja os resultados por si mesmo — acrescentou ele, fazendo um movimento na direção do espelho, que novamente se desnublou e exibiu uma imagem dos amigos de Drizzt.

O ranger tornou a olhar para a porta para ver uma pequena abertura aparecer acima dela. Ele correu até lá.

— Saíam desse lugar — gritou ele, esperando que seus amigos pudessem ouvir, e lançou a estatueta de ônix pelo portal. Pensando de repente que tudo aquilo pudesse ser um dos truques de Jarlaxle, ele girou e correu até o espelho. Para seu alívio, ele viu o trio, com Cattibrie chamando por ele e Regis pegando a pantera do chão. O halfling não perdeu tempo em baixar a estatueta e chamar por Guenhwyvar, e a gata logo apareceu ao lado dos amigos de Drizzt, rosnando na direção do drow aprisionado enquanto os outros três chamavam por ele.

— Você sabe que não vão embora — disse Jarlaxle de forma seca. — Mas vai lá e acabe com isso. Você tem minha palavra que seus amigos, todos os quatro, não serão feridos.

Drizzt hesitou por um instante, olhando para trás, para o mercenário, que ainda estava sentado confortavelmente em sua cadeira como se Drizzt não fosse uma ameaça para ele. Por um instante, Drizzt pensou em dizer que era um blefe, sacar suas armas, encantadas ou não, e correr para derrubar o mercenário. Mas ele não podia, é claro. Não com a segurança de seus amigos em jogo.

Jarlaxle, tão presunçoso em sua cadeira, sabia disso.

Drizzt respirou fundo, tentando afastar toda a confusão desse último dia, a loucura que havia dado o artefato poderoso ao Jarlaxle e trouxera Drizzt a esse local, para lutar contra Artemis Entreri, dentre todas as pessoas. Ele respirou fundo novamente, alongou os braços e dedos, e começou a subir.



Artemis Entreri andava de um lado para o outro na sala, nervoso, estudando os vários contornos, escadarias e tábuas elevadas. Jarlaxle não providenciou apenas uma câmara circular e vazia. O mercenário havia destruído esse segundo andar da torre com vários altos e baixos, lugares onde a estratégia poderia entrar em jogo

no combate que aconteceria. No centro da sala havia uma escadaria de quatro degraus, levando até uma plataforma grande o bastante para uma pessoa. A parte de trás espelhava a da frente, outros quatro degraus descendo ao nível do solo. Mais degraus ladeavam completamente a sala, cinco até a parede, onde outra plataforma seguia ao redor dela. A partir deles, à esquerda de Entreri, havia uma tábua, de talvez trinta centímetros de largura, conectando o quarto degrau à plataforma central.

Mais outro obstáculo, uma rampa de dois lados, se elevava próximo à parede de trás ao lado de onde Entreri caminhava. Duas outras plataformas baixas e circulares estavam posicionadas na sala perto da porta do outro lado, a porta pela qual Drizzt Do'Urden entraria.

Como fazer todos esses elementos trabalharem em favor dele? Entreri pensou, então percebeu que isso não importava muito, porque Drizzt era um inimigo imprevisível demais, se movia e pensava rápido demais para Entreri esboçar um plano de ataque. Não, ele deveria improvisar a cada passo e rolar para longe dos ataques que receberia, para contra-atacar e antecipar, e lutar com estocadas bem medidas.

Ele sacou suas armas, adaga e espada. A princípio, ele havia considerado ir com duas espadas, para se igualar às duas cimitarras de Drizzt. No fim das contas, ele decidiu ir pelo estilo que ele conhecia melhor, e com a arma, embora sua magia não funcionasse aqui, que ele mais amava.

Sendo assim, ele continuou andando de um lado para o outro, alongando os músculos, braços e pescoço. Estava falando sozinho em voz baixa, se lembrando de tudo o que deveria fazer, se lembrando de nunca, nem por um instante, subestimar seu inimigo. E então, de repente, parou e analisou suas próprias ações, seus próprios pensamentos. Ele estava de fato nervoso, ansioso e, pela primeira vez desde que saíra de Menzoberranzan, empolgado. Um som sutil o fez se virar. Drizzt Do'Urden estava na plataforma.

Sem uma palavra, o drow ranger entrou, e sequer se mexeu quando a porta se fechou atrás dele.

— Esperei por esse momento há muitos anos — disse Entreri.

— Então você é um tolo ainda maior do que eu imaginava — respondeu Drizzt.

Entreri se mexeu imediatamente, correndo até a parte de trás das escadas centrais, empunhando adaga e espada enquanto corria para a plataforma, como se esperasse que Drizzt o encontraria ali, lutando pelo terreno favorável. O ranger não se moveu, sequer sacou as armas.

— E ainda mais tolo se acredita que lutarei com você hoje — disse Drizzt.

Os olhos de Entreri se arregalaram. Após uma longa pausa ele desceu pelas escadas frontais lentamente, com a espada à frente, adaga em prontidão, até chegar a poucos passos de Drizzt.

Que ainda não tinha sacado suas armas.

— Prepare suas cimitarras — instruiu Entreri.

— Por quê? Para servirmos de entretenimento a Jarlaxle e seu bando? — respondeu Drizzt.

— Saque agora! — rosnou Entreri. — Senão eu vou te atravessar com minha espada.

— Vai? — perguntou Drizzt calmamente, enquanto sacava lentamente suas lâminas. Quando Entreri se aproximou, em outro passo calculado, o ranger soltou essas cimitarras.

O queixo de Entreri caiu.

— Você não aprendeu nada nesses anos todos? — perguntou Drizzt. — Quantas vezes temos que fazer isso? Será que todas as nossas vidas serão dedicadas à vingança contra seja lá qual de nós venceu a última batalha?

— Pegue elas! — gritou Entreri, correndo até que a ponta de sua espada tocou o esterno de Drizzt.

— E então vamos lutar — disse Drizzt, indiferente. — E um de nós vencerá, mas talvez o outro sobreviverá. E então, é claro, vamos ter que fazer tudo isso de novo, porque você acredita que você tem algo a provar.

— Pegue elas — disse Entreri entredentes, cutucando de leve com sua espada. Se aquela lâmina ainda estivesse com sua magia ativa, o cutucão certamente teria feito a espada passar por entre as costelas de Drizzt. — Esse é o último desafio, porque um de nós vai morrer hoje. Cá está, preparada a nós por Jarlaxle, a luta mais justa que poderíamos ter.

Drizzt não se moveu.

— Eu vou te atravessar com essa espada — prometeu Entreri.

Drizzt apenas sorriu.

— Acho que não, Artemis Entreri. Eu te conheço melhor do que você acredita, e com certeza melhor do que te deixaria confortável. Você não teria prazer em me matar dessa forma, e você se odiaria pelo resto de sua vida por isso, por roubar de si mesmo a única chance que você poderia ter de saber a verdade. Porque é esse o motivo disso tudo, não é? A verdade, sua verdade, o momento em que você espera ou validar sua existência ou por um fim a ela.

Entreri rosnou em voz alta e avançou, mas ele não tentou, ele não conseguia forçar seu braço mais para a frente e empalar o drow.

— Droga! — gritou ele, girando, rosnando e cortando, de volta para trás das escadas, xingando a cada passo. — Droga!

Atrás dele, Drizzt assentiu e recuperou as cimitarras.

— Entreri — chamou ele, e a mudança em seu tom disse ao assassino que algo estava de repente muito diferente.

Entreri, do outro lado da sala, se virou e viu Drizzt de pé, em prontidão, com as lâminas nas mãos: a visão que ele desejava tão desesperadamente.

— Você passou em meu teste — explicou Drizzt. — Agora eu farei o seu.



— Vamos assistir ou só esperar para ver quem vai sair vivo de lá? — perguntou Rai'gy enquanto ele e Kimmuriel saíam de uma pequena câmara na lateral da sala principal do primeiro andar.

— Vai valer a pena assistir — Jarlaxle garantiu aos dois. Ele fez um movimento na direção das escadas. — Vamos subir até a plataforma, e eu vou deixar a porta translúcida.

— Um artefato incrível — disse Kimmuriel, sacudindo a cabeça. Em apenas um dia de comunhão com o fragmento de cristal, Jarlaxle já havia aprendido muita coisa. Ele havia aprendido como moldar e projetar a torre, que era um reflexo do cristal, a fazer com que as portas aparecessem e desaparecessem, a criar paredes, transparentes ou opacas, e a usar a torre como um grande dispositivo de visão, como ele estava fazendo agora. Tanto Kimmuriel quanto Rai'gy perceberam isso quando chegaram e viram a imagem de Cattibrie, Regis, Bruenor e a grande gata no espelho.

— Vamos ver tudo, e eles também. — fechou os olhos, e todos os três drow ouviram um som de raspagem no lado de fora de Crenshinibon. — Pronto — anunciou Jarlaxle logo depois. — Agora podemos ir.



Cattibrie, Bruenor e Regis ficaram perplexos quando a torre cristalina parecia ganhar vida, com uma extremidade se expandindo, liberando uma plataforma oculta. Então, incrivelmente, uma escadaria apareceu, circulando a torre a até uma altura de seis metros.

Os três hesitaram, se entreolhando em busca de respostas, mas Guenhwyvar não estava nem um pouco a fim de esperar, saltando as escadas e rugindo a cada salto poderoso.



Eles se encararam por algum tempo, com olhares mais de respeito do que de ódio, porque aqueles dois haviam superado a fase do ódio, perdendo grande parte de sua inimizade no caminho da exaustão causada por suas batalhas contínuas.

Então, naquele momento, eles se encaravam de lados opostos da sala de nove metros de diâmetro, por sobre as escadas centrais, cada um esperando que o outro fizesse o primeiro movimento, ou pelo menos, que o outro mostrasse estar prestes a se mover.

Eles se mexeram ao mesmo tempo, ambos correndo para as escadas centrais, ambos buscando o terreno elevado. Mesmo sem o auxílio das tornozeleiras mágicas, Drizzt ganhou uma vantagem grande, talvez porque, embora ele tivesse o dobro da idade do assassino, ele era muito mais jovem em termos de uma vida

drow que Entreri era para um humano.

Sempre excelente em improviso, Entreri subiu um degrau na escada, então mergulhou para o lado, em um rolamento que o levou ileso para além das lâminas dançantes de Drizzt. Ele foi logo para baixo da tábua elevada, usando-a como uma barreira contra as cimitarras.

Drizzt se virou por completo, caindo em um agachamento em prontidão no alto das escadas e evitando que Entreri voltasse.

Mas Entreri sabia que o ranger protegeria sua posição no terreno elevado, então o assassino nunca desacelerou, saindo de seu rolamento já ficando de pé e correndo para a lateral da sala, subindo os cinco degraus, então se movendo ao longo daquele terreno alto até o final da tábua elevada. Quando Drizzt não foi atrás dele, sem seguir o percurso de Entreri nem correndo ao longo da tábua, Entreri saltou para aquela passarela estreita e foi até a metade dela na direção da escada central.

Drizzt manteve sua posição na plataforma mais ampla no topo das escadas.

— Vem! — convidou Entreri, indicando a passarela — De igual para igual.



Eles temiam subir aquela escada, porque todos estariam muito vulneráveis aglomerados na lateral de Crenshinibon, mas, quando Guenhwyvar, que já estava na plataforma olhando para dentro da torre, rugiu ainda mais alto e começou a arranhar a parede, eles não puderam resistir. Novamente, Cattibrie foi a primeira a chegar até uma parede translúcida no final das escadas, uma janela até a sala na qual Drizzt e Entreri se enfrentavam.

Ela bateu contra o vidro impenetrável. Bruenor fez o mesmo quando chegou, com a parte de trás de seu machado, mas nada aconteceu: eles sequer conseguiram arranhar a superfície da torre. Se Drizzt e Entreri os ouviram, ou sequer os viram, definitivamente não demonstraram.

— Você deveria ter feito uma sala menor — comentou Rai'gy quando ele, Jarlaxle e Kimmuriel chegaram à sua plataforma, também para observar a ação, ou a falta dela, que acontecia lá dentro.

— Ah, mas é parte do espetáculo — respondeu Jarlaxle. Ele apontou para o outro lado então, para Cattibrie e os outros. — Podemos ver os combatentes e os amigos de Drizzt do outro lado, e esses amigos podem nos ver — e enquanto ele explicava, os drow viram Cattibrie apontando na direção deles, gritando algo que não podiam ouvir, mas podiam imaginar. — Mas Drizzt e Entreri só podem ver um ao outro.

— Uma torre e tanto — Rai'gy teve que admitir.



Drizzt queria manter a posição mais segura, mas Entreri estava sendo paciente agora, e o ranger sabia que se ele não sáísse, essa luta que ele queria desesperadamente que acabasse logo poderia levar muito, muito tempo. Ele saltou na passarela estreita e saiu na direção de Entreri lentamente, um centímetro de cada vez, firmando sua base antes do próximo passo curto.

O ranger começou a se mexer rápido demais quando se aproximou, com uma estocada acompanhada de um passo rápido dada com sua lâmina direita. A adaga de Entreri, a arma que levava na mão esquerda, se posicionou abaixo da estocada com perfeição e empurrou a cimitarra para fora. No mesmo movimento fluido, o assassino virou seu ombro e avançou, com a ponta da espada liderando o caminho. A segunda cimitarra de Drizzt estava a meio caminho do bloqueio antes que a estocada sequer começasse, fazendo um círculo completo, então subindo por dentro do ângulo da estocada quando circulou pela segunda vez, desviando a espada, deslizando logo acima e ao redor dela enquanto sua primeira lâmina fazia o mesmo com a adaga. Então ele seguiu por completo na dança, com suas lâminas curvas acentuando os movimentos circulares de seus giros, cortando acima e ao redor, mudando a direção de uma, então ambas, então uma novamente. Girando, procurando uma abertura, estocando, cortando.

E Entreri respondia a cada movimento, com suas ações em linhas mais retas, diretas para o lado ou acima ou à frente, acertando as lâminas e forçando Drizzt a bloquear. O metal gritava continuamente, golpe após golpe, um atrás do outro. Mas então a mão esquerda de Drizzt avançou de forma limpa e sibilou pelo ar, porque o assassino não tentou bloquear, mas, em vez disso, caiu em um rolamento para a frente, fazendo sua espada atingir uma cimitarra a ponto de afastá-la, e, com esse movimento, fazendo a outra errar o alvo, e sua adaga, à frente enquanto se levantava de seu rolamento, mirou no coração de Drizzt sem que o ranger pudesse usar sua cimitarra restante para bloquear.

E Drizzt saltou, um grande pulo para a esquerda, se encolhendo e se virando para evitar o golpe, pousando em um rolamento e logo se levantando. Ele correu por dois passos após dar meia-volta, sabendo que Entreri, tendo ganhado uma leve vantagem, certamente iria logo atrás. Ele se virou novamente bem a tempo de encarar um ataque furioso feito com adaga e espada.

Mais uma vez, o metal retiniu repetidamente, e Drizzt foi forçado a recuar pelo puro impulso da investida de Entreri. Ele aceitou recuar, porém, sapateando durante todo o processo para manter o equilíbrio e com suas mãos se mexendo como um borrão.



Na plataforma do lado de dentro, os três drow, que passaram todas as suas vidas cercados por espadachins especialistas e já testemunharam muitas, muitas batalhas, observavam a cada movimento sutil com deslumbre crescente.

— Você arrumou tudo isso para Entreri ou para nós? — comentou Rai'gy,

em um tom de voz de deferência inconfundível, sem traço algum de sarcasmo.

— Os dois — admitiu Jarlaxle.

Enquanto ele falava, Drizzt correu além de Entreri até as escadas centrais e não parou. Em vez disso, ele saltou sobre elas, se virando no ar enquanto o fazia, pousando e já correndo na lateral em direção à tábua; Entreri seguiu por uma rota mais curta em vez de uma perseguição direta, saltando até a tábua à frente de Drizzt, roubando a vantagem que o drow esperava ganhar.

Tão bom em improviso quanto seu oponente, Drizzt mergulhou, deslizando sob a tábua enquanto Entreri recuperava a estabilidade de sua base, e fazendo um corte para trás, acima de sua cabeça, um movimento de agilidade impressionante que poderia ter cortado o tendão do assassino se Entreri não tivesse previsto exatamente isso e continuasse avançando, saltando da tábua de volta ao chão e se virando.

Ainda assim, Drizzt conseguiu um acerto, rasgando a parte de trás das calças de Entreri e fazendo uma linha que cortava a panturrilha dele.

— O primeiro sangue é de Drizzt — observou Kimmuriel.

Ele olhou para Jarlaxle, que estava sorrindo e olhando para a outra extremidade da sala. Seguindo o olhar do mercenário, Rai'gy viu que os amigos de Drizzt, incluindo a pantera, estavam igualmente arrebatados pela batalha, assistindo a tudo com as bocas abertas de admiração. E era uma admiração merecida, Kimmuriel concordou em silêncio, voltando toda a sua atenção para a dança, brutal e bela ao mesmo tempo.



Agora eles estavam ao nível do solo, se mexendo em sincronia em um borrão de espadas e capas ondulantes, em rotinas nem de ataque nem de defesa, mas em um algum tipo de meio-termo. Lâmina se chocava contra lâmina, fazendo faíscas surgirem e o metal gritar em queixa.

A lâmina esquerda de Drizzt sibilou ao nível do pescoço. Entreri se abaixou de repente, em um agachamento do qual ele parecia ganhar impulso, se levantando em uma estocada dupla de espada e adaga. Mas Drizzt não parou de girar, mesmo não tendo acertado o golpe. O drow foi ao redor de seu oponente, fazendo um circuito completo, voltando com um golpe com as costas da mão direita, vindo de cima para baixo, passando por cima do bloqueio. A curvatura interna de sua lâmina prendeu ambas as armas do assassino e as viraram para o lado. Então Drizzt alterou o ângulo de sua cimitarra esquerda antes que ela sibilasse sobre sua cabeça, fazendo a lâmina gritar pela cabeça de Entreri.

Mas o assassino, com as mãos ainda mais próximas uma da outra graças ao bloqueio de Drizzt, trocou as armas com facilidade, então removeu, recuando, seu braço direito de repente e o forçando para fora, com a ponta da adaga subindo enquanto a cimitarra descia.

Então ambos uivaram de dor, Drizzt saltando para trás com um furo profundo no pulso e Entreri caindo para trás com um corte ao longo de seu antebraço.

Porém, só por um instante, apenas pelo tempo que levaram para perceber que o outro conseguiria continuar, que não soltaria sua arma. Ambas as cimitarras de Drizzt começaram afastadas, se fechando como a boca de um lobo quando ele e Entreri se reuniram. O assassino, embora estivesse com suas lâminas mais para dentro, se viu uma fração de segundo lento demais e teve que fazer um bloqueio duplo, afastando ambas as suas lâminas e as cimitarras nas quais elas se chocaram, avançando com o impulso. Ele hesitou por um instante para ver se conseguiria trazer pelo menos uma de suas lâminas para dentro.

Mas Drizzt não teve a mínima hesitação, abaixando a testa bem de frente ao avanço de Entreri, para que, quando as cabeças se chocassem, Entreri recebesse a maior parte do impacto.

Entretanto, o assassino, tonto, deu um soco direto com sua mão direita, com seus nós dos dedos e a guarda da adaga se chocando contra o rosto de Drizzt.

Eles se separaram novamente, com um dos olhos de Entreri inchando e a bochecha e nariz de Drizzt sangrando.

O assassino decidiu atacar ferozmente então, antes que seu olho se fechasse e desse uma vantagem muito grande a Drizzt. Ele avançou com tudo, estocando baixo com a espada.

A cimitarra de Drizzt se cruzou contra ela, e ele a usou perfeitamente como eixo de movimento, dando um chute que atingiu Entreri no rosto.

O chute quase não o desacelerou, porque o assassino estava esperando exatamente esse movimento. Na verdade, ele até contava com isso. Abaixou-se quando o chute o acertou com um golpe de raspão, mas um que, mesmo assim, fez doer seu olho já ferido. Deslizando para a frente, ele lançou a adaga de forma que ela girasse, com a lâmina se aproximando na parte de trás do joelho de Drizzt.

O drow poderia ter golpeado com sua segunda lâmina, na intenção de passar direto pela espada já envolvida com a outra cimitarra, mas, se ele tentasse e Entreri de alguma forma conseguisse bloquear, ele sabia que o combate teria acabado, porque a adaga rasgaria a parte de trás de sua perna.

Ele sabia de tudo isso, instintivamente, sem precisar sequer pensar, então, em vez do ataque, apenas deu um chute para a frente com sua perna de apoio, caindo para trás sobre a adaga. Drizzt estava arranhado, mas não espetado. Ele tinha a intenção de continuar em um rolamento e se levantar imediatamente, mas, antes que sequer começasse, viu que Entreri, rosnando, já estava o perseguindo e o alcançaria enquanto estivesse indefeso na metade do movimento.

Então Drizzt parou e se deixou ficar deitado de costas quando o assassino se aproximou. Em ambos os lados da sala, os drow e os amigos de Drizzt ofegaram ao mesmo tempo, acreditando que a batalha estava no fim. Mas o ranger seguia lutando, com suas cimitarras girando, batendo e estocando para, de alguma

forma praticamente impossível, manter Entreri à distância. E então conseguiu posicionar um pé abaixo de si e se levantar em uma sequência selvagem de movimentos, lutando de forma feroz, acertando cada uma das lâminas de Entreri com força, tentando e tentando até conseguir estar novamente de igual para igual.

Agora ambos estavam envolvidos, cara a cara, com as lâminas sendo empunhadas rápido demais para os observadores chegarem a discernir os movimentos individuais, podendo apenas observar o fluxo geral da batalha. Um arranhão aparecia aqui ou acolá em um combatente, outro arranhão aparecia ali no outro, mas nenhum deles teve a oportunidade de fazer um corte real em seu oponente. Eram arranhões superficiais, roupas e pele danificadas. E assim se seguiu, com eles subindo em um lado das escadas e descendo do outro, e qualquer receio que Drizzt pudesse ter tido sobre a luta havia há muito desaparecido, e quaisquer dúvidas que provavelmente tomaram conta de Entreri sobre se ele desejava ou não batalhar contra Drizzt Do'Urden novamente foram totalmente sanadas. Eles lutavam com paixão e fúria, e suas lâminas se chocavam com tamanha velocidade que o retinir parecia um som constante.

Eles já haviam saído da tábua àquela altura, mas sequer notaram. Desceram juntos, com um derrubando o outro de seu ponto alto, em lados opostos, e juntos foram para baixo da tábua, lutando abaixados. Eles passaram um pelo outro, se levantando um de cada lado, então tornando a saltar sobre a passarela estreita em equilíbrio perfeito para recomeçar.

E assim se seguiu, e os segundos se tornaram minutos, e o suor se misturava com sangue, fazendo arder as feridas abertas. Uma das mangas de Drizzt foi cortada de forma tão inconveniente que estava interferindo com os movimentos dele, e ele precisou lançar uma sequência desconcertante de golpes para fazer Entreri recuar o bastante para que pudesse jogar sua lâmina para o alto, puxar os restos de sua manga do braço e então pegar sua cimitarra enquanto ela descia, bem a tempo de reagir à investida do assassino. Um instante depois, Entreri perdeu sua capa quando a cimitarra de Drizzt foi em busca da garganta dele, cortando as amarras da vestimenta e fazendo outro arranhão sob o queixo de Entreri. Ambos se esforçavam para respirar, porém nenhum recuava.

Mas, apesar de todos os arranhões e sangue, de todo o suor e hematomas, um único ferimento se destacava, porque a visão de Entreri em seu lado direito estava começando a embaçar. O assassino novamente trocou as armas de mão: a adaga de volta à esquerda e a espada, mais comprida e melhor para defesa, na sua direita.

Drizzt entendeu. Ele fez uma finta, em uma combinação de direita, esquerda, direita que Entreri entendeu com facilidade, mas os ataques não foram feitos para qualquer acerto definitivo de qualquer maneira, apenas para que Drizzt ajustasse seus pés. Fora da sala, Jarlaxle, sempre astuto, viu aquilo e entendeu que o combate estava perto do fim.

Agora Drizzt avançou novamente com um golpe vindo pela esquerda, mas deu um passo à frente no meio do golpe e afastou sua cimitarra para o lado, de

um local onde o olho fechado de Entreri mal conseguiria perceber algum movimento. O assassino, instintivamente, chegou a bloquear com a espada e contra-atacar com a adaga, mas Drizzt girou sua cimitarra acima da tentativa de bloqueio, e então a afastou novamente, cortando o pulso de Entreri e jogando a espada para longe. Ao mesmo tempo, o ranger soltou sua lâmina da mão direita e pegou o braço de Entreri que empunhava a adaga também no pulso. Dando um passo de ajuste e girando o próprio pulso, Drizzt torceu o braço da adaga de Entreri, o mantendo esticado. Enquanto isso, antes que a mão livre do assassino pudesse segurar o outro braço de Drizzt, a ponta da cimitarra do drow parou na garganta de Entreri.

Todo o movimento parou subitamente. O assassino, com um braço torcido e o outro por trás do braço da cimitarra de Drizzt, estava impotente para parar o impulso do ranger se Drizzt decidisse enfiar a lâmina na garganta de Entreri.

Rosnando e tremendo, e mais perto dos limites do autocontrole que jamais esteve, Drizzt não moveu a lâmina.

— E então, o que provamos? — perguntou ele, com a voz repleta de veneno e seus olhos cor de lavanda presos em uma troca cruel com os olhos escuros de Entreri. — Só porque minha cabeça acertou a sua em um local favorável, limitando sua visão, eu sou o melhor combatente?

— Acabe logo com isso! — rosou Entreri em resposta.

Drizzt rosou novamente e torceu mais ainda o braço da adaga de Entreri, dobrando o pulso do assassino até que a adaga caiu no chão.

— Por todos aqueles a quem você matou, e por aqueles que você certamente matará, eu deveria te matar agora — disse Drizzt, mas ele soube no instante em que disse aquelas palavras, assim como Entreri, que ele não poderia fazer isso, não agora. Naquele momento terrível, Drizzt lamentou não ter finalizado o movimento naquele primeiro momento, antes de ter tido tempo de pensar sobre suas ações.

Mas agora ele não conseguia, então, com uma explosão súbita de movimento ele soltou o braço de Entreri e golpeou o rosto do assassino com sua palma aberta, o afastando e fazendo com que Entreri cambaleasse para trás.

— Droga, Jarlaxle, já se divertiu? — gritou Drizzt, se virando e vendo o mercenário e seus companheiros, porque Jarlaxle havia aberto a porta.

O ranger avançou de forma determinada, como se tivesse a intenção de atropelar Jarlaxle, mas um som por trás dele o parou, porque Entreri se aproximou, gritando. Gritando. Drizzt não entendeu o que aquilo significava enquanto girava, da direita para a esquerda, com seu braço livre se movendo de dentro para fora e levantando o braço de ataque de Entreri, que novamente continha aquela adaga terrível. E então Drizzt se defendeu com o braço esquerdo, usando sua cimitarra, enquanto Entreri se chocava contra ele, em um impacto que deveria ter empalado o peito do assassino até a empunhadura.

Os dois se aproximaram e os olhos de Drizzt se arregalaram, porque, de alguma forma, seja lá qual, a própria pele de Entreri havia repellido o golpe.

Mas Artemis Entreri, com o corpo formigando pela energia do golpe absorvido, com o poder psiônico que Kimmuriel havia de repente devolvido a ele, certamente entendeu. E, em um movimento de reação, sem nenhum pensamento consciente — uma vez que, se o homem atormentado tivesse parado para pensar ele teria redirecionado a energia para si mesmo —, Entreri estendeu a mão, tocou o peito de Drizzt e devolveu seu golpe com a mesma força.

Sua mão se afundou no peito de Drizzt e ele, com sangue jorrando do ferimento, caiu no chão.



Na plataforma o tempo parecia congelar, presa naquele momento terrível. Guenhwyvar rugiu e saltou até a parede translúcida, mas simplesmente ricocheteou nela. Ultrajada, rugindo ferozmente, a gata voltou a atacar a parede, com suas garras se arrastando na vidraça ileisa.

Bruenor, também, entrou em um frenesi de batalha, golpeando de forma inútil com seu machado enquanto Regis estava parado, perplexo, dizendo repetidamente:

— Não. Não pode ser.

E lá ficou Cattibrie, se balançando para a frente e para trás, com a boca aberta e os olhos travados naquela imagem terrível. Ela sofreu por cada segundo agonizante enquanto a mão de Entreri, afetada pelo psionismo, derretia o peito de Drizzt, enquanto o sangue de seu melhor amigo, do ranger que ela passara a amar tanto, jorrava dele. Ela viu a força deixar as pernas dele, os joelhos se dobrarem, e ele ficando cada vez mais distante, e o próprio coração dela parecendo cada vez mais distante, um vazio que ela havia sentido antes, quando ela havia visto Wulfgar cair para a yochlol.

E dessa vez parecia tão pior.



— O que foi que eu fiz? — lamentou o assassino, caindo de joelhos ao lado do drow. Ele lançou um olhar maligno na direção de Jarlaxle. — O que você fez?

— Eu te dei sua luta e te mostrei a verdade — respondeu Jarlaxle calmamente. — Sobre você e sua habilidade. Mas ainda não acabei. Eu vim até você por razões minhas, não pelas suas. Por ter feito isso por você, eu exijo que aja por mim.

— Não, não! — gritou o assassino, tentando desesperadamente estancar o sangue que jorrava. — Não assim!

Jarlaxle olhou para Kimmuriel e assentiu. O psionista prendeu Entreri mentalmente, em uma força telecinética que levantou Entreri para longe de

Drizzt e o arrastou atrás de si enquanto saía da sala, escada abaixo.

Entreri se debatia e xingava, voltando sua fúria para Jarlaxle, mas olhando para Drizzt, que estava imóvel no chão. De fato ele tinha ganhado sua luta e, de fato, como ele deveria ter previsto, não havia provado nada. Ele havia perdido — ou teria, se Kimmuriel não tivesse intervindo. Ainda assim, era ele quem estava vivo.

Por que, então, ele estava tão furioso? Porque, naquele momento, ele queria traçar sua adaga ao longo da garganta esguia de Jarlaxle?

Kimmuriel o arrastou para longe.

— Ele lutou maravilhosamente — comentou Rai'gy para Jarlaxle, indicando Drizzt, com menos sangue saindo agora e uma poça ao redor de sua forma caída e perfeitamente imóvel. — Agora eu entendo o porquê de Dantrag Baenre estar morto.

Jarlaxle assentiu e sorriu:

— Eu nunca vi alguém igual a Drizzt Do'Urden — admitiu ele — a não ser Artemis Entreri. Entende agora por que eu escolhi aquele lá?

— Ele é drow em tudo menos na cor da pele — disse Rai'gy com uma risada. Uma explosão fez a torre se sacudir.

— Cattibrie e seu arco maravilhoso — explicou Jarlaxle, olhando para a plataforma onde apenas Guenhwyvar estava, rugindo e arranhando o cristal intacto de forma inútil. — Eles viram, é claro. Cada detalhe. É melhor eu ir falar com eles e explicar tudo antes que derrubem o lugar.

Com apenas um pensamento para o fragmento de cristal, Jarlaxle fez a parede em frente a Guenhwyvar ficar opaca mais uma vez.

Então ele assentiu para a forma imóvel de Drizzt Do'Urden e saiu da sala.

EPÍLOGO



— Ele continua emburrado — comentou Kimmuriel, se juntando a Jarlaxle mais tarde na câmara principal do térreo. — Mas pelo menos ele parou de jurar que vai arrancar sua cabeça.

Jarlaxle, que havia tido um dos dias mais divertidos em sua longa vida, ria mais uma vez:

— Uma hora vai cair a ficha e ele estará finalmente livre da sombra de Drizzt Do'Urden. Por isso, Artemis Entreri vai me agradecer abertamente — ele fez uma pausa e pensou em suas palavras. — Ou pelo menos — corrigiu o mercenário — ele vai me agradecer... mentalmente.

— Ele tentou morrer — disse Kimmuriel sem rodeios. — Quando foi atacar Drizzt pelas costas com a adaga, ele iniciou com um grito que alertou o renegado. Ele tentou morrer e eu, por ordens suas, impedi isso.

— Artemis Entreri sem dúvidas encontrará outras oportunidades para ser estúpido se continuar assim — respondeu o líder mercenário com um dar de ombros. — E não vamos precisar dele para sempre.

Drizzt Do'Urden desceu as escadas com suas roupas rasgadas então, alongando seu braço dolorido, mas, fora isso, não parecendo muito ferido.

— Rai'gy vai precisar rezar para a Rainha Lolth por uns cem anos para recuperar o favor dela após usar uma das magias de cura concedidas por ela em sua forma moribunda — comentou Jarlaxle, gargalhando.

Ele assentiu para Kimmuriel, que se curvou e saiu da sala.

— Que ela o leve para rezar ao lado dela — respondeu Drizzt de forma seca. Sua atitude não durou, porém não poderia durar, considerando tudo pelo qual ele havia acabado de passar. Ele olhou para Jarlaxle com toda a seriedade do mundo. — Por que você me salvou?

— Favores futuros? — Jarlaxle perguntou mais do que afirmou.

— Esquece.

Mais uma vez, Jarlaxle estava gargalhando.

— Eu te invejo, Drizzt Do'Urden. — respondeu ele de forma honesta. — Não teve nem um pouco de orgulho guiando sua mão na luta, não é?

Drizzt deu de ombros, sem entender onde ele queria chegar.

— Não, você está livre dessa emoção autossabotadora — comentou Jarlaxle.
— Você não precisa provar que é melhor que Artemis Entreri. De fato, eu te invejo por ter encontrado tamanha confiança e paz interior.

— Você ainda não respondeu a minha pergunta.

— Um pouco de respeito, eu acho — respondeu Jarlaxle, dando de ombros.
— Talvez eu tenha acreditado que você não merecia a morte após um espetáculo daqueles.

— Eu mereceria a morte se eu não tivesse me saído bem de acordo com seus padrões, então? — perguntou Drizzt. — Por que Jarlaxle decide?

Jarlaxle queria gargalhar novamente, mas manteve um sorriso em respeito a Drizzt.

— Ou talvez eu tenha permitido que meu clérigo te salvasse como um favor a seu finado pai — disse ele, chocando Drizzt, o pegando de surpresa. — É claro que eu conheci Zaknafein — explicou Jarlaxle. — Nós éramos amigos, se considerarmos que eu tive algum amigo. Nós dois não éramos tão diferentes.

Drizzt contorceu o rosto, obviamente duvidando.

— Ambos éramos sobreviventes — explicou Jarlaxle. — Ambos encontramos uma forma de prosperar em uma terra hostil, em um lugar que desprezávamos, mas não tínhamos coragem o suficiente de abandonar.

— Mas você saiu agora — disse Drizzt.

— Saí? — veio a resposta. — Não. Ao construir meu império em Menzoberranzan, eu me liguei permanentemente àquele lugar. Eu morrerei ali, tenho certeza, e provavelmente pelas mãos de um de meus soldados. Talvez até as de Artemis Entreri.

De alguma forma, Drizzt duvidava daquilo, suspeitando que Jarlaxle morreria de idade bem avançada, daqui a séculos.

— Eu o respeitava muito — continuou o mercenário, com um tom firme e sério. — Seu pai, quer dizer. E acredito que o respeito era mútuo.

Drizzt pensou cuidadosamente sobre as palavras e percebeu que não tinha como discordar das afirmações de Jarlaxle. Apesar de toda a capacidade que Jarlaxle tinha de ser cruel, o líder mercenário possuía de fato um código de honra. Jarlaxle havia provado aquilo quando, no período em que Cattibrie fora sua prisioneira, ele não tirou vantagem dela, embora tenha chegado a mencionar para ela que desejou ter feito isso. Ele havia provado aquilo ao permitir que Drizzt, Cattibrie e Entreri saíssem do Subterrâneo após sua fuga da Casa Baenre, embora certamente ele pudesse tê-los capturado ou matado, sabendo que esse ato o colocaria sob grande favor da casa governante.

E, dessa vez, ao não deixar Drizzt morrer daquela forma, ele o havia provado novamente.

— Ele nunca mais vai te incomodar — comentou Jarlaxle, tirando Drizzt de seus pensamentos.

— Foi o que ousei esperar antes.

— Mas agora está resolvido — explicou o líder mercenário. — Artemis

Entreri tem a resposta dele, e, embora não fosse a que ele esperava, vai servir.

Drizzt parou para pensar por um instante e então assentiu, esperando que Jarlaxle, que parecia entender tanto sobre todos, estivesse certo mais uma vez.

— Seus amigos te esperam no vilarejo — explicou Jarlaxle. — E não foi fácil fazer com que fossem até lá e esperassem. Eu temi provar do machado de Bruenor Martelo de Batalha, e, dado o destino de Matriarca Baenre, eu definitivamente não estava nem um pouco interessado.

— Mas você os persuadiu sem ferir a nenhum deles — disse Drizzt.

— Eu te dei minha palavra, e eu honro minha palavra... às vezes.

Dessa vez foi Drizzt quem, apesar de tudo, não conseguiu segurar um sorriso.

— Talvez, então, eu te deva novamente.

— Favores futuros?

— Esquece.

— Me dê a pantera, então — brincou Jarlaxle. — Como eu adoraria ter Guenhwyvar ao meu lado!

Drizzt entendeu que o mercenário estava brincando, que ele também cumpriria sua promessa quanto à pantera.

— Você já vai ter que começar a ficar de olho, porque vou voltar atrás do fragmento de cristal — respondeu o ranger. — Se você pegar a gata, não só vou ter que recuperá-la, mas também terei que te matar.

Essas palavras fizeram os olhos de Rai'gy se arregalarem quando ele apareceu no topo das escadas, mas os dois estavam apenas gracejando. Drizzt não iria atrás de Crenshinibon e Jarlaxle não pegaria a pantera. Eles resolveram o que tinham para resolver.

Drizzt saiu da torre cristalina então para se reunir aos seus amigos, todos juntos e à sua espera no vilarejo, ilesos, conforme Jarlaxle havia prometido. Após muitas lágrimas e muitos abraços, eles saíram do vilarejo. Mas não foram direito para o *Limpa-Fundo* e sim de volta ao elevador. A torre cristalina se fora. Jarlaxle e os outros drow se foram. Entreri se fora.

— Seria bom se eles levassem esse maldito artefato lá pra onde você morava e o troço derrubasse o teto em cima deles. — riu Bruenor. — Seria bom!

— E agora não precisamos ir até Cadderly — disse Cattibrie. — E agora?

— Wulfgar? — lembrou Regis.

Drizzt fez uma pausa por um instante para pensar nas palavras de Jarlaxle, palavras confiáveis, sobre seu amigo desaparecido. Ele sacudiu a cabeça. Ainda não era hora daquela estrada.

— Temos o mundo inteiro à nossa frente — disse ele. — E, seja lá por qual direção formos, será uma ideia igualmente boa.

— E agora não temos aquele maldito fragmento de cristal atraindo monstros a cada volta — acrescentou Cattibrie.

— Então não vai ser tão divertido — resmungou Bruenor.

E então saíram na direção do pôr do sol... ou do nascer do sol.



De volta a Porto Calim, Artemis Entreri, provavelmente o homem mais poderoso nas ruas, refletia sobre os eventos titânicos dos últimos dias, sobre as reviravoltas que a estrada da sua vida tinha apresentado.

Drizzt Do'Urden estava morto, ele acreditava, e por sua mão, embora ele não tivesse se provado o mais forte.

Ou será que tinha? Afinal, não foi Entreri, e não Drizzt, quem tinha feito os aliados mais poderosos?

Ou será que isso sequer importava?

Pela primeira vez em muitos meses, um sorriso sincero apareceu no rosto de Artemis Entreri enquanto ele caminhava tranquilamente pela Avenida Paraíso, certo de que ninguém ousaria fazer algo contra ele. Ele viu os guardas halflings na porta do Aposto em Cobre mais do que satisfeitos em vê-lo e recebê-lo, e foi até os aposentos de Dondon sem o menor incômodo, sem sequer receber olhares de questionamento.

Ele saiu pouco depois e encontrou uma Dwahvel furiosa esperando por ele.

— Você fez o que eu estou pensando, não é? — acusou ela.

— Precisava ser feito — foi tudo o que Entreri se importou de responder, limpando sua adaga suja de sangue na capa de um dos guardas ao lado de Dwahvel, como se desafiando a fazer algo contra ele. Eles não fizeram, é claro, e Entreri saiu ileso para a porta externa.

— Nosso acordo continua de pé? — ele ouviu Dwahvel, em lamentação, perguntar atrás dele. Com um sorriso quase nas orelhas, o governante da Casa Basadoni saiu da estalagem.



Wulfgar deixou Delly Curtie naquela noite, como em todas as noites, com uma garrafa na mão. Ele foi até as docas onde seu novo colega de bebedeira, um homem com alguma reputação, esperava por ele.

— Wulfgar, meu amigo — disse Morik, o Renegado, alegremente, pegando a garrafa e dando um gole grande no líquido ardido. — Tem alguma coisa que não conseguimos fazer juntos?

O bárbaro pensou nas palavras dele com um sorriso vazio. De fato, eles eram os reis da Rua da Meia-Lua, os dois homens que recebiam acenos reverentes de todos por quem passavam, os dois homens em todo o submundo de Luskan que podiam fazer uma multidão se afastar só por andar em meio a ela.

Wulfgar pegou a garrafa da mão de Morik e, embora estivesse com mais da metade repleta do líquido, a esvaziou em um gole.

Ele precisava fazer isso.

DRIZZT DO'URDEN VAI VOLTAR

Para acompanhar as novidades da JAMBÔ e acessar conteúdos gratuitos de RPG, quadrinhos e literatura, visite nosso site e siga nossas redes sociais.



www.jamboeditora.com.br



facebook.com/jamboeditora



twitter.com/jamboeditora



instagram.com/jamboeditora



youtube.com/jamboeditora



twitch.com/jamboeditora

Para ainda mais conteúdo, incluindo colunas, resenhas, quadrinhos, contos, podcasts e material de jogo, faça parte da *Dragão Brasil*, a maior revista de cultura nerd do país.



www.dragaobrasil.com.br



Rua Coronel Genuíno, 209 • Centro Histórico
Porto Alegre, RS • 90010-350
contato@jamboeditora.com.br

Sumário

Capa

Folha de rosto

Créditos

Dramatis personae

Introdução

Prólogo

Parte 1 Apatia

Capítulo 1 Um estranho em casa

Capítulo 2 Botando o cavalo para correr

Capítulo 3 Espelho inconveniente

Capítulo 4 Os chamados

Capítulo 5 Agitando as ruas

Capítulo 6 Deixando o Vale para trás

Capítulo 7 Casulo de algas

Parte 2 Seguindo as estradas do perigo

Capítulo 8 Sinais acidentais

Capítulo 9 Recebendo aprovação

Capítulo 10 Vingança inesperada e insatisfatória

Capítulo 11 O mago de batalha

Capítulo 12 Encontrando um nicho

Parte 3 Escalando o fundo do poço

Capítulo 13 Arma secreta

Capítulo 14 Reputação

Capítulo 15 O chamado de Crenshinibon

Capítulo 16 Irmãos de mente e magia

Capítulo 17 Exorcisando demônios

Capítulo 18 De diabretes e clérigos e uma grande
empreitada

Parte 4 Reinos

Capítulo 19 Quanto ao Wulfgar

Capítulo 20 Mordendo a isca

Capítulo 21 Ferimentos oportunos

Capítulo 22 O que salva

Capítulo 23 O último desafio

Epílogo